2006年 总第227期

半月刊

Popsoft

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

18

大航海時代 Online

光荣15年巨献 亚洲网游人气大片

9月全面内测 www.dolchn.com

这片海广阔深邃，这份爱痛入骨髓，
复仇的远航有多远……









ISSN 1007-0060







全新7区
域新的战场
火爆开放
详情请登录 www.wowchina.com
ntertainment 是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。
the9 第九城市

大众软件

2006年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏图文指导全书三度出击!

2006年9月下旬震撼上市!

敬请期待!

随刊赠送官方最新DVD客户端







购刊即可有机会获得总共4000个正版CD-Key(随机选取)

还有机会获得魔兽世界游戏周边产品

全彩色16开印刷　200余页　仅售28元

全国发行总代理及邮购:北京情文图书有限公司 郭雪青

地址:北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

电话:(010) 65934375　65025164 传真:(010) 65934375　邮编:100026



《大众软件》创刊十一周年

百尺竿头

“水晶”“百合”颁奖典礼召开

在《大众软件》创刊11周年的日子里，由《大众软件》主办的2006游戏中国“水晶”“百合”奖颁奖典礼正式于8月24日下午14点在北京中华世纪坛隆重举行。全国政协委员北京市政协常委、副秘书长朱尔澄女士、中华人民共和国文化部网络文化处处长刘强先生、中华人民共和国科学技术部条件财务司处长马晋并先生、中共中央宣传部 出版局报刊处处长张贤明先生、中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓征先生以及其他来自各大部委、行业协会和媒体厂商的代表参加了此次盛会。

《大众软件》作为国内软件与游戏宣传的第一媒体，已成为权威、公正、引导行业发展的知名品牌媒体。《大众软件》不断探索、创新、发展已经走过了11年，这也代表了中国软件和游戏行业的发展历程。借《大众软件》成立11周年之际，《大众软件》将中国的软件，尤其是游戏行业作一盘点，以此对游戏行业有过贡献的人物做出点评，对以往经典游戏产品收集回顾，对当今优秀游戏进行评奖，争取使之成为中国游戏行业的第一盛会。和电影行业中《大众电影》的金鸡奖、百花奖相似，水晶奖奖项是由专家、政府部门、行业协会等专业职能部门评选的奖项，奖项为10个，以“最佳”为抬头；“百合”奖，奖项为10个，以“最具人气”为抬头。

在本次颁奖典礼上，育碧公司的《英雄无敌Ⅴ》获得了2006年度水晶奖最佳单机版游戏，水晶奖最佳技术奖则由光通公司《星战前夜（EVE）》获得。水晶奖最佳原创网络游戏由金山公司的《剑侠情缘 网络版Ⅱ》获得。而上海九城公司和《魔兽世界》则包揽了水晶奖年度最佳网络游戏、年度游戏行业风云人物和百合奖年度最具人气游戏运营商、年度最具人气网络游戏等四大奖项。

在本次的会议上会上我们还公布了2006年度《大众软件》读者调查结果及“富士康”杯第十一届大众软件奖幸运读者名单。

在8月24日的同一天，北京软件行业协会益智与娱乐软件分会和《大众软件》杂志还共同主办了“2006′原创中国本土游戏开发产品交流展示会”。我们举办此次活动的目的，旨在扶持国产原创游戏（网络、单机）的健康发展，提高国产游戏的研发技术，促进交流合作，振兴本土原创游戏。本次会议参展的游戏产品包括来自全国十余个独立开发团队的最新作品。这些公司的主创人员进行了产品演示，为到场嘉宾展示游戏的特色和新技术。

《大众软件》长期以来对中国单机及网络游戏原创力量的发展和生存状况十分重视。长期以来，中国本土原创游戏一直处于艰难的发展期，开发游戏不是闭门造车，开发商与运营商之间的交流，对游戏产品有着根本的影响。本次会议为广大游戏开发商和运营商提供了一个交流的平台，促进了多方合作，为中国本土原创游戏的发展提供了更多机遇。

关于这两次会议的详细报道，请见本刊下期“专栏评述”栏目，敬请期待！



news@popsoft.com.cn

完成于2006年8月25日

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

“威盛 C7™—M”杯 2006 年度《大众软件》读者调查获奖名单

特等奖 1 名

价值 15000 元的多媒体数字家庭一套，包括 acer POWER F3（P4 516）台式电脑、Xbox360、佳能数码相机、漫步者 5.1 音箱、无线网关、迪兰恒进电视卡（符合微软媒体中心标准）

叶玉萍
（身份证 1201021966XXXX7060）

一等奖 3 名

每人获得价值 6666 元的奖品电子产品。三种方案，先兑奖者先挑选

方案一：NOKIA 3250 + SONY PSP + 爱国者 MP4
方案二：iPod + 爱国者 17 英寸液晶显示器（F788）+ 神游 DSL
方案三：技嘉笔记本（N411）

刘燕茹（身份证 3729281985XXXX6829）
李子峰（身份证 1308251986XXXX3117）
夏丽丽（身份证 1101031981XXXX1845）

二等奖 10 名

每人获得价值2000元的傲森17英寸液晶显示器一台

林刚法（身份证 1303041966XXXX8073）
傅于幸（身份证 1101031972XXXX1725）
杨博钰（身份证 1309241967XXXX3475）
林雨琴（身份证 1304231965XXXX2464）
邱宗儒（身份证 1304311974XXXX2541）
蔡菁安（身份证 1304301962XXXX628X）
张钧文（身份证 1201131977XXXX2371）
林旻绿（身份证 1311271967XXXX188X）
孙贞仪（身份证 1201021966XXXX1064）
林君茹（身份证 1306031977XXXX8571）

三等奖 100 名： 每人获得价值 700 元的奖品套装，或名人电子词典 508 或爱国者 256MB MP3

四等奖 300 名： 每人获得价值 250 元的奖品套装，包括多彩DLV_B18摄像头和《魔兽世界》戒指 1 套

纪念奖 1000 名： 每人获得价值 100 元的傲森 CD-90 耳机

最先投票 100 名： 每人获得魔兽PVP时尚票夹

兑奖说明：

1. 全部获奖读者名单，请登陆大众软件网站http://www.popsoft.com.cn查询。
2. 中奖者请速与我社联系，并请提供有效证件复印件（如身份证、军官证、户口簿、护照）及有效的邮寄地址和邮政编码。
3. 我社收到中奖者有效证件复印件确认后，于 7 日内将奖品寄出。
4. 特等奖、一等奖、二等奖的获奖者需持有效证件到我社直接领取奖品。（来社领取奖品期间一切费用自理）
5. 如中奖者获奖奖品价值超过 5000 元，应按国家有关法规规定缴纳个人偶然所得税 20%（税额按奖品实际价值计算）
6. 兑奖中止时间：2006 年 10 月 31 日。
7. 联系人：何小姐
   联系电话：010-88118588 转 8100
   E-mail：heshan@popsoft.com.cn
   兑奖时间：周一至周五上午 9:30-12:00，下午 13:00-17:30
   通信地址：北京市海淀区亮甲店 130 号恩济大厦 414 室
   邮政编码：100036

读者调查 大众软件2006年度

幸运读者区

本期幸运读者将获得《魔兽世界》精美明信片一套

福建	柯扬平	四川	詹宇	福建	罗晨	福建	肖建宇	江苏	倪旭元
北京	邓硕	北京	孙健炜	天津	李子禄	湖北	聂英姿	陕西	陈西岳
湖北	张晨宇	江西	庄琪	新疆	任琦	江苏	沈润宇	贵州	车会智
河北	张海成	河南	刘大明	浙江	郑丹				

（获奖读者是从寄回编辑部的读者回函卡以及网络 TOP TEN 投票中选取。网络 TOP TEN 投票地址：http://bbs.popsoft.com/topten/）

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

新品初评：LG“锐比”显示器

实用软件：穷人Windows XP

攻城略地：掠食者

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 刘姗姗
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年09月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第18期 总第227期


水浒Q传
ON LINE
水浒Q传 9月火热公测
登录 sh.xoyo.com 立即免费体验

CONTENTS 目录

2006年第18期 总第227期


全球首款视频网游—新《魔界》
创造第5代网游前所未有的震撼
享受绝对超前的网游快感 玩美日韩没有的全新创意 体会泡菜不能带来的乐趣
百种新玩法让你HIGH到爽
魔界
ONLINE
WWW.MWO.CN
oldcool 上海鸿利数码科技有限公司 客户服务电话：021-50584804 021-50584805
区域运营商、渠道商正在火热招募中。咨询：021-50584800-616

“Real” 9月抢滩中国

RealPlayer 10.6中文新版发布

■本刊记者 心鹿



Real中国总经理罗胜平

2006年9月，RealNetworks（以下简称：Real）宣布RealPlayer 10.6中文版（简称:RP 10.6）正式发布并开放cn.real.com（Real中文官方网站）。同时携手百度、八乐音乐、鸿波娱乐和Jamster在RP 10.6上提供在线搜索、音乐、影视、图铃及免费游戏服务。中国地区的用户只需安装RP 10.6即可方便地享受这些服务。为保证中国用户能够流畅地访问网站及轻松地享受这些在线娱乐服务，Real首次将在美国本土外架设专用的服务器。Real将以网站、播放器及软件内置的增值服务组成高品质的流媒体娱乐资讯平台。

Real中国总经理罗胜平告诉记者，据统计RealPlayer在中国被用户下载超过1.2亿次、日活跃用户达到了2200万人，并且还在高速增长。针对中国用户的使用习惯及服务需求，Real在做了全面大量的调研及数据积累之后，对中国用户关心的文件格式、内容、软件功能化等问题上提出多种针对性解决方案。用户可访问网站cn.real.com 来获得更适合中国用户使用习惯的RP 10.6中文版。

罗胜平还表示，绝大部分的中国用户还不知道Real拥有世界上最大的休闲游戏平台Realarcade，《祖玛》《吞食鱼》《黄金矿工》等这些受欢迎的休闲游戏都来自Realarcade。现在你只需下载RP 10.6并点击游戏频道就能免费获得这些顶级休闲游戏，同时不仅不需为此支付服务费用，还能参加中国独有的Real积分计划。随着GameHouse、Mr.Goodliving、Zylom被并购后相继加入Real的队伍以及与Popcap在中国的密切合作，在将来更多的内容会相继出现在Real的产品中。



半月看点

新锐互动发布“企业逸成长计划”

2006年8月8日，北京新锐互动商业网络有限公司“企业逸成长计划”战略发布会暨新锐互动6周年成立志庆在北京友谊宾馆举行。会上，新锐互动公司向媒体、战略伙伴等社会各界来宾发布了旨在帮助企业实现“轻松管理、推进协同”落地的“企业逸成长计划”，并正式对媒体发布新锐互动的新产品——“新锐OA”，推出了去年上市产品“协同锦囊”的新功能，并宣布了新锐互动于6月23日在英国伦敦交易所上市的消息。会上，新锐互动董事长谢克人等阐述了“逸计划”中的三塔生态环节：“易计划”帮助企业了解如何制定管理框架，“E计划”为企业提供执行、控制的协同平台，“翼计划”网罗世界管理大师，帮助企业从优秀到卓越。

浪潮酷睿2新品出炉

近日，浪潮电脑正式推出了其基于英特尔酷睿2双核处理器的最新产品——英政3620，同时原先采用奔腾双核的英政3600也得到了同步升级。浪潮集团高级副总裁王恩东在评价酷睿2处理器时说道：“英特尔酷睿2双核处理器是一款超越时代、创造时代的产品。基于酷睿2新的架构，在应用模式上会有一些突破，同时会有一些新的应用技术融合进来，（VT虚拟技术）、AMT2（主动管理技术）等，这些技术在基于PC设备的安全性和可管理性方面会给行业用户提供更好的解决方案，满足用户多样化的需求，能够让基础IT设施更有效地服务于企业和行业用户的业务运行。”



新版POPO全面整合网易邮箱

8月30日，POPO（网易即时通信软件）发布最新升级版。本次升级实现了与网易电子邮箱的一个较全面的整合。包括：1.今日资讯换新装——登录POPO，弹出“今日资讯”界面，在“我的邮箱”中可查看到邮件发件人、标题、发信时间等信息。每天打开POPO既能浏览新闻又能轻松查看邮件信息，休闲工作两不误。2.飘窗提醒更即时——升级版的邮件飘窗提醒不仅包括发信人地址、邮件标题，还包括了是否有附件等信息。是立即回复紧急邮件还是忽略不重要邮件，用户可自行掌握。3.邮件信息更贴心——升级版POPO将个人状态下的邮件信息由原来的全部邮件数提醒改为未读邮件数显示。用户点击该处即可直接进入邮箱，一步到位。

CCBN发布全新品牌形象

为庆贺CCBN15周年，进一步提升CCBN国际化、专业化水平，更好地为广大参展厂商和业内人士服务，CCBN组委会于2006年8月21日在北京举行新闻发布会，宣布推出全新品牌形象，并发布了全新的品牌标识、宣传片和全方位的整体形象包装。据组委会表示，CCBN是目前亚太区规模最大的广播影视技术设备展会、世界排名首位的数字电视和宽带网络行业展会，共有30多个

国家和地区的1000余家参展企业和机构，展览面积60 000平方米。由国家广电总局主办的第15届中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN 2007）将于2007年3月30日～4月1日在北京举办。经过15年的发展，CCBN取得了令人瞩目的成就，已发展成为亚太地区规模最大的广播影视技术设备展览会，成为推动中国广电行业乃至世界广电科技进步的重要平台。

雅虎发布Widget

2006年8月22日，雅虎公司在北京发布Widget软件。借助这款软件，用户可将自己的桌面化为网络空间。以往必须依赖浏览器的各种网络应用，如在线日历、时钟、记事本、相册、天气预报等，都可化身为一种叫做“Widget”的小程序。这种小程序不仅可在桌面上任意“漂浮”，还可根据使用者的需要进行任意修改。即使是不懂编程的人，也可利用其开放的标准开发界面，像搭积木一样组成自己专属的Widget小应用。从雅虎推出Widget至今，来自全球各地的Widget用户已自发地为其开发出了3000多个不同的Widget小程序。



上市信息

富士通LifeBook P7120上市

2006年8月，富士通推出其轻薄系列笔记本电脑LifeBook P7120。该笔记本有“星漾红”“极光白”“尊爵黑”“海濯蓝”和“琉璃绿”等多种颜色可选。LifeBook P7120采用英特尔M Processor ULV 753 1.20GHz低电压处理器，915GMS芯片组，512MB DDR2 400MHz内存，60GB硬盘，配备10.6英寸SuperFine宽屏，分辨率达1280×768。该机重量为1.38公斤，配合6-Cell长效电池，续航时间最长达7.8小时。内置第2代指纹识别系统，并配有蓝牙v1.2、Wi-Fi网络连接，以及SD/MS/MS Pro/xD多合一读卡器，方便连接各种数码产品。另外，P7120采用富士通的专利节源装置“ECO”键，可进一步节省耗电量。

浩辰ICAD2006i V6.2上市

近日，浩辰公司推出了新一代CAD平台——ICAD2006i V6.2，目前该软件已全面推向市场。据称，ICAD2006i V6.2是针对目前国产CAD平台软件在三维应用技术和实用功能上的短板专门研发的，在三维渲染、实体重生、快速复制移动、图像偏移、图纸对比等5大领域都有突破性的提升。同时，此款产品还针对国内用户的实际需求进行了个性化研发。

PCCHIPS精威主板上市

PCCHIPS精威A11G主板近日上市，该产品采用NVIDIA GeForce 6100/nForce 410芯片组，支持AMD AM2 接口系列处理器及1000MHz Hyper-Threading超线程技术；主板提供2条双通道DDR2 DIMM内存插槽，最大支持16GB的DDR2 800内存；并供2个SATA2接口和2个ATA133接口，便于用户选择；板载了2个PCI接口及8个USB 2.0接口，集成6声道Realtek ALC655声卡和Boardcom AC131 10/100M网卡。视频支持方面，主板集成

金山成功融资7200万美金

■本刊记者 生铁



雷军可能最初也没想到，软件开发与电子娱乐这两个行业有一天会在自己身上“合体”

2006年8月18日，金山公司在北京宣布获得总额为7200万美金的投资。领导此次联合投资的是新加坡政府直接投资的一家全球性投资管理公司GIC，其它的投资方有英特尔投资和新宏远创基金。据金山方面称，新注入的资金将用于实施其技术立业和国际化战略。

金山公司CEO雷军就此次战略融资发表观点说：“我们的目标是在未来3年内成为中国最大的网络游戏研发企业，在国内和亚太地区成为领先的应用软件服务商。本轮投资会对目前的业务拓展和产品开发提供充足的财务支持，以保障公司战略的有效实施。”从他的发言中我们可看到网络游戏无疑在短期内仍将是金山赖以赢利的最大市场。GIC高级副总裁林明安对这次投资的解释是：“投资那些已具备潜力即将成为行业领先的优秀公司。”英特尔投资亚太区总监张仲则表示：“网络游戏是个令人激动的新兴领域，在快速地发展，亚洲一直处于领先地位，我们在此也看到了很大的发展潜力。这笔投资，再次显示了英特尔对中国技术创新能力的信心和对本地软件企业发展的支持。”这次的融资将很可能直接推动金山公司在游戏开发和运营方面的步伐。

了全新的高效能GeForce 6100显示芯片，可共享128M内存，硬件支持DirectX 9等技术，轻松应对用户的日常需求。**市场参考价：610元。**

傲森音箱打造“非常男女”

近日，知名音响生产厂商傲森推出男女版多媒体音箱ME-510/520，为现代恋人情意传递专门设计。ME-510为男生版，以十字符号为主要设计元素，表达男人的忠诚和永恒；ME-520为女生版，以心形符号组成开放花朵的图案，表达女性的坚贞和纯洁。由于卫星箱采用了配合液晶显示器的薄型外壳，对内部扬声系统有特别要求，傲森特别选用了价格较高的钕铁硼磁喇叭，它采用钕铁硼高浓度磁钢代替传统磁铁，使喇叭的瞬态响应好，相位失真小，音色清澈明亮，达到高保真效果。**市场参考价：258元。**



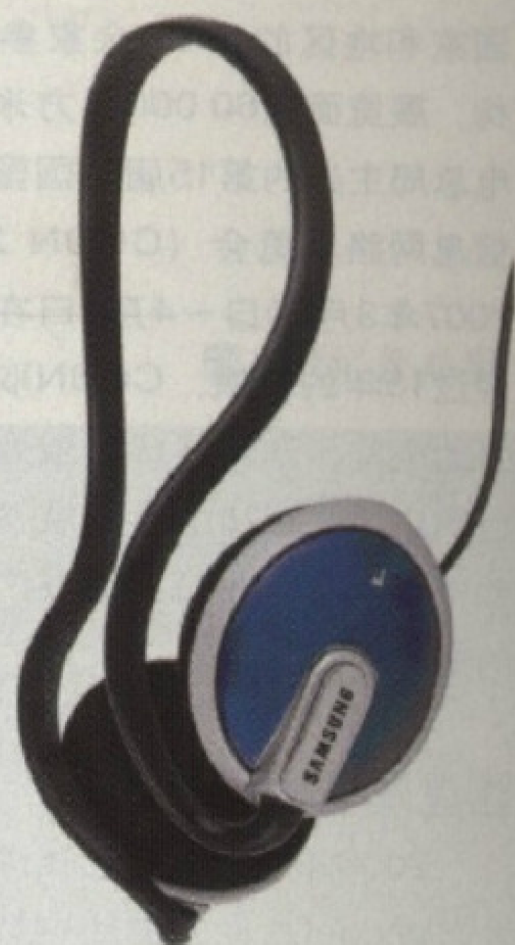
华硕推出超薄TS 6系列机箱



近日，华硕公司推出超薄TS 6系列机箱。该系列共有6款产品，其中包括3款纯色机箱，分别为亮丽黑、珍珠白和银光灰。外观尺寸为140×360×410毫米，支持m-ATX规格主板，包含了之前推出的华硕系列机箱的所有功能，如防电磁波辐射（通过EMI防辐射认证）功能、严格遵循38度机箱的设计规范、防割伤设计等。

SAMSUNG MUSSEN耳机打造新品

近日，SAMSUNG MUSSEN新品耳机在中国内地市场隆重上市，分别包括MSB系列耳挂、MST系列耳机、MSE系列耳塞等面对不同消费人群的产品。MSB系列在外观的设计上，采取了更多的时尚元素，并采用了独特的可20°旋转的耳筒人体工学设计，用户可根据需要调整到舒适的佩戴位置，即使长时间佩戴也不会感到不适。MST系列的最大亮点是采用闭合式音响系统，而且耳机的外壳是封闭的，耳垫紧密地罩住耳朵或压住耳朵，最大限度地隔离了外界噪音，使声音更加清晰，低频响应更好。MSE的上市产品300V适合与CD、MD或Mp3搭配在一起使用。它同样采用高级钕铁硼磁喇叭，音质与原装的耳机相比有过之而无不及。





促销新闻

建达蓝德上演“魔法大礼总动员”

随着每年一度“金九银十”销售高峰的来临，国内著名IT渠道商建达蓝德公司传出消息，为答谢代理商和终端消费用户的支持，将携手希捷科技于2006

46%的大学生经常遭遇匿名辱骂等不文明的上网行为

■本刊记者 司马平安

近日，由北京大学、清华大学等北京各高校大学生社团联合发起的“北京大学生网络文明与实名制”问卷调查显示，大学生对于网络文明相当关注。46%的大学生经常遭遇匿名辱骂等不文明的上网行为；46%的大学生认为实名制能在一定程度上促进网络文明，包括减少网络对个人的攻击、减少不健康的内容。随着色情、漫骂、诽谤、攻击等不文明内容越来越多地充斥网络，互联网的丑陋一面也日益暴露，“文明办网”已成为普遍共识。但如何采取切实有效的措施落实“文明办网”的各项倡议，仍是一个亟待解决的问题。而这份针对大学生群体的调查报告可能提供了一个可供选择的新的整治思路——以实名制来推动网民自律。但对于实名制也有不同的观点。早在去年，业界就有关于是否实行实名制的争论。新浪网全球资深副总裁、总编辑陈彤就认为，网络的魅力就在于“匿名”，至于防范匿名诬蔑或发表违法言论，是可以通过技术手段解决的。如果强制性地让网民实名登记，是以牺牲部分网民的热情为代价的。而DONEWS创始人刘韧认为，网络最吸引人的地方不是“匿名”，而是沟通起来更方便、快捷。人在没有约束的情况下就容易犯错，实名制后至少你发言的时候会考虑后果。总的来说，实名制在中国还是一个存在争议的话题，它的发展需要采取合理的发展策略。对此赛我网总裁全宵镐认为，实施实名制，更多地应该考虑网民的实际需要，包括要培养用户的习惯。

婚恋网站开始进入竞争时代

■本刊记者 功能团

亿友公司日前推出“蜜糖”婚恋网，并启动了“99网络爱情见证”活动。业内专家表示，我国恋爱网络市场已进入到了国际化的竞争时代。同时，我们也看到近一段时间，包括“蜜糖”“百合”等在内的婚介网站，正在向着专业化服务的方向发展。这给国内本来混乱的网络交友环境带来了不小的冲击。近日亿友公司首次公布了为期一个月的有关网络婚恋的调查结果。据悉，调查在北京、上海、广州3地同时进行，内容包括网络交友的现实需要及使用过程中会遇到的问题等，有助于人们对网络交友更为理性和详细地了解，并推动该市场的规范和健康发展。在推出蜜糖网的同时，他们还公布了委托专业公司进行的2006年中国网络婚恋交友研究报告结果。报告显示，有7成用户认为婚恋交友网站能够帮助增加与异性交往的机会。诚然，我国目前的网络社交平台鱼龙混杂，大量非正规的网站带来的不良因素制约着整个产业的发展，网站产品不够明确、商业模式不清晰、产业链也并未真正形成。蜜糖网的诞生，其现实意义在于引入了Meetic.com独特的文化品位和先进的行业理念。而Meetic.com的网管组负责人帕斯卡尔曾对外表述：“Meetic.com就像一个公共场所，一样要遵守秩序。我们不上道德课，我们要保证的是人的素质，很大程度上我们是裁判而不是警察。”据马云介绍，虽然刚诞生，但蜜糖网直接承载了Meetic.com的原华人会员，因此注册用户数量已十分巨大，其中还包括大量的外籍用户。业内人士分析，蜜糖网的出现在一定程度上填补了我国严肃婚恋交友网站的空缺。其相对独特的经营模式、理念和专业性突出的管理体制，为我国严肃网络婚恋行业注入了新的血液。“总体来看，其前景被普遍看好”。P

年8月28日～10月8日，在全国范围内开展针对建达蓝德盒装正品希捷硬盘的“魔法大礼总动员”产品促销活动。届时凡是参与本次活动的渠道零售商都能获得现金奖励，中奖率高达100%。而购买建达蓝德盒装正品希捷硬盘的终端用户，在玩魔法游戏之时可参加建达蓝德时尚刮奖活动，有机会获得意想不到的时尚大礼。

方正科技推出全新网吧专用机



近日，方正科技在北京举行“网聚商机 方正同行”新品发布会，推出了新一代网吧专用机——文祥E330，并配合产品为网吧业主提供一套整体经营和推广方案。方正文祥E330网吧机具有多项为网吧实际需求进行的创新设计，包括全新机器防火、机箱防盗、节能环保等设计，并为网吧提供了一系列管理功能和应用解决方案，包括方正增霸卡超速网络同传方案、方正逸游游戏自动更新方案、方正双翼游戏活动中心方案、方正IC卡计费管理系统等，从根本上解决了网吧管理难、更新难的问题。

富士康推出低端“酷睿2”主板946GZ7MA

富士康第一时间正式推出了965GZ主板——946GZ7MA-8KRS2H，该产品采用ICH7南桥和i946GZ北桥组合，全面支持P4/Pentium D和Conroe处理器，支持4GB双通道DDR2 533/667内存，集成GMA950显示核心，同时提供一条PCI-E X16插槽和8声道声卡、千兆网卡，并通过了RoHS环保认证，**目前报价为999元。**

华硕全能王DVD刻录机降至299元

近日，华硕将其环保静音的产品——华硕“全能王”DRW-1608P3S的价格调整为299元。DRW-1608P3S应用了DDSS II高速双层悬吊动态防震系统，规格上完全兼容目前市面上所有格式的刻录盘片，支持40×CD-R/32×CD-RW写入，8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写和5×DVD-RAM读取/写入。

翻脸比翻书还快



■本刊记者 冰河

我已经忘了是从哪里第一次听到题目上所说的这句话了。当时还有些不解，这翻脸和翻书怎么就联系到一起了呢？后来随手翻了一下案头的书籍，感觉这个比喻还真是相当传神。"哗啦"一声，黑压压的历史就变成了空白。而最近业界发生的一起纠纷，又让我再次见证了这种"哗啦一声，黑变成白"的表演。

"流氓软件"，这是广大网民耳熟能详的一个话题。不过这次引起网民注意的，不是又新出炉了什么流氓软件，而是一个名叫"安全卫士360"的"反流氓"软件。2006年7月27日，搜索门户奇虎公司联合卡巴斯基、中国互联网协会宣布推出"安全卫士360"，此产品为网民免费提供恶意软件查杀、系统诊断及修复、病毒查杀等功能。在安全卫士360的"流氓软件"黑名单上，著名的3721实名系统赫然在目。而策划制作这个"安全卫士360"的幕后高手，是奇虎公司现掌门人、原3721的创始人周鸿祎先生。

这个消息真是让人大吃一惊。这不是左手打右手么？周先生要反流氓软件啦？这真是个好消息。不过仔细想想，也不能说是左手打右手，因为3721系统的产权属于现在的雅虎中国公司，而周先生已经和雅虎中国没有丝毫的关系了。换句话说，3721对于周先生来说，已经是卖出去的孩子，不用心疼了。虽然现在名叫的这个"360"的孩子，是用卖上一个孩子的钱养大的。

无论出于何种理由，对于周先生决心反流氓软件的行为，我是热烈欢迎的，当然前提是这个所谓的安全卫士真的管用，如果不能用的话，也能正常卸载。不过对于周先生如此行为的动机，开始是着实有些难以理解的。毕竟3721作为实名地址软件的新一代开山怪，开创了诸多流氓行为的先河。而周先生也曾经为此引来诸多官司缠身。我觉得，周先生是不是思想发生重大转变，决定对过去的行为悔悟了呢？不管原因如何，要对流氓软件开战，用句互联网上最流行的话说，我要顶一下。

不过当8月4日我看到周先生发表的对"3721系统"的评价时，我本来高举支持他的双手又放下了。在这篇公开的谈话中，周先生认为"当初这款软件之所以叫3721，意思就是不管三七二十一。外界对于3721有非议，但是这个软件也做了很多的创新模式，比如弹出Flash广告的推广方式在当时来看就取得了非常好的效果，广告覆盖率达70%以上，而且我可以保证当时3721软件没有偷窥用户隐私。不过……离开雅虎之后，3721这款软件如何发展也就不是我所能掌控的了"。

言外之意，3721这个孩子，在周先生手中的时候，也许有劣迹，但不是流氓，更没有偷窥的恶习。至于现在的3721，既然周先生已经没有发言权，如何发展就不好评说了。只是周先生借他的新孩子360之口，还是将3721列入了流氓软件的黑名单。这一行为表示，3721在周先生离开雅虎之后，学坏了。

真的是这样么？

作为两年前抨击"3721流氓软件"的文章作者，我无法忘记当时引起的风波和纠纷。那个时候周先生还没有入主雅虎中国，3721还是以搜索引擎和实名软件的名号在众多用户的电脑中闹腾。某期《大众软件》上的一篇名为《自由的权利》的文章，触到了3721的痛处。为此我和司马平安、生铁3人还特地应3721律师之邀，前往北京东四环外3721当时的办公地点进行沟通。坦白的说，双方的会晤在坦率而不友好的气氛中进行，最终也没有得出统一的结论。不过基于我们在现场提供的种种证据，本来要诉诸公堂的法律威胁，终究没有付诸行动。至于周先生离任之后，现在的3721（暂时还这么叫这个已经被雅虎买了的孩子吧）软件，已经不再捆绑安装和无法卸载，真不是个流氓了。

对于此事我不想再多谈，提起这个事情的唯一原因就是：3721从周先生的那个时代开始，就是一个流氓，而不是像周先生说的那样在他离开之后学坏了。作为需要记录和见证历史的媒体从业者，我无法否认这个事实。黑和白，不是说像翻书那样"哗啦一声"就成为过去。想翻过历史的一页，不是那么容易的。

基于如此的理由，我就对周先生反"流氓软件"的行为动机很担心。如果周先生坦率承认3721在自己手中就犯了错，是自己一手缔造的流氓，现在要亲手终结它。那我对周先生的良知和勇气表示钦佩，并会毫不保留地支持他。可是现在周先生根本不承认这个流氓是自己造就的，还口口声声"我离开之后，它如何发展也就不是我能掌控的了"，一副孩子遇人不淑的无辜模样。不承认已经发生过的历史，不能客观认识自己曾经犯下的错误，这种行为，让我想起我们东边那个邻居中的少数人。

雅虎中国现任执行总经理田健，作为周先生当初的老部下，也和周先生翻了脸，约见媒体向公众披露了大量周先生"离职雅虎前后的不道德商业行为"。而周先生也立刻发起了种种反击。口水仗的细节到底如何，就不再这里浪费笔墨了。唯一需要指出的是，3年前3721与诸多企业之间同样发生了各种纠纷和诉讼，引来媒体关注从而做了不少免费的广告。谁知道这次纠纷会不会又是昔日重来？毕竟对阵的双方都曾经属于3721的同一阵营，利用吵架吸引眼球太熟练了。

也许我压根不应该搭理这件事情……

虚幻

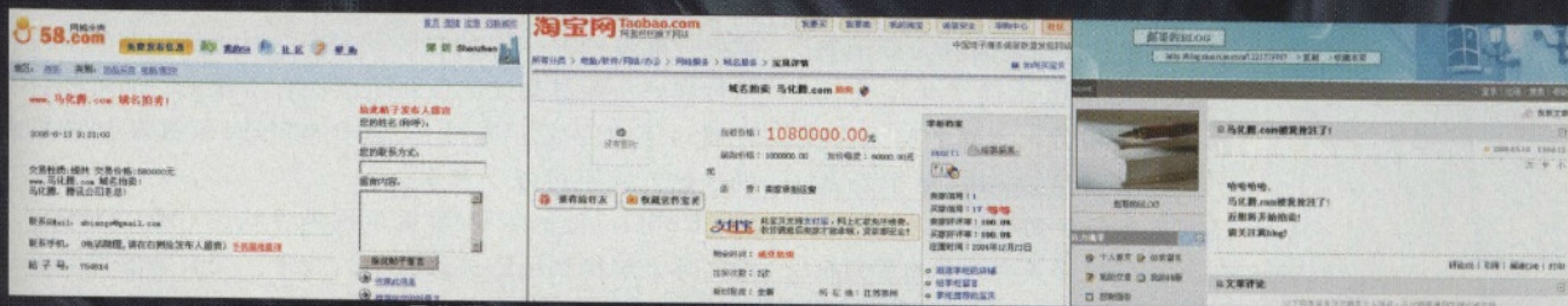
■本刊记者 生铁



"哈哈哈哈，马化腾.com被我抢注了！近期将开始拍卖！请关注我的Blog！"一个起名叫"彪哥"的人在自己的新浪博客上这样写道。

这位彪哥还把这个注册网址拿到网上去拍卖。

想不到最近一次从媒体上看到马化腾的名字，竟是通过这样的方式。这不禁使人想到不久前福建长乐的那位仁兄，用"中央一套"来向工商局申请避孕用品的行为。在7月，还有海南的郭先生将"黄金甲"抢注为避孕用品商标，同时注册了"黄金甲.com""黄金甲.中国""黄金甲.cn"等网络中文域名。



www.马化腾.com，6月9日淘宝上开价108万，6月13日在58.com上开价58万

类似的抢注事件，还有2005年的"戴尔""索爱"被人注册成同类产品商标的案例。

这些抢注行为背后的动机无非是钱。抢注者都梦想着通过转让这些商标域名来发财——但是这样的可能性几乎是零。

好在"马化腾"这3个字还没有被注册成成人用品商标（虽然最近有媒体报道在中文网址浏览器内输入www.马化腾.com会进入成人用品网站）。

马总肯定不会留意这些毫无"信息营养"可言的新闻，因为他的精力都用来在扩张腾讯的战略版图上了。借助QQ巨大的人气，腾讯的《QQ幻想》在不到一年的时间里就成为了网络游戏排行榜上的热门大作。腾讯game.qq.com中的棋牌类游戏也占据了同类游戏中几乎一多半的市场——而对于拥有相同在线人数的其他网络游戏的运营商，不知要花费多少力量才能敛得与腾讯游戏同样的人气。网易广告中"网聚人的力量"似乎更适合用在腾讯QQ上。1.5亿QQ注册用户对QQ几近依赖性的使用习惯，使腾讯成了最容易打入新的互联网赢利领域并重新构建规则的公司。在博客空间领域的拓展上，在本刊今年进行的读者调查中，腾讯Q-ZONE的市场占有率也排进了前三名。

经过9个月的策划，腾讯利用2005年9月开始试运营的拍拍网（www.paipai.com）正式杀入C2C市场。它和当时已有的相对成熟的C2C网站拥有相似的架构。在拍拍网在运营大半年后，当C2C大户淘宝网决定用"招财进宝"系统进行收费管理以维持自己的霸主地位时，腾讯拍拍网因一封被泄露在网络上的奇怪的雇佣合同而卷入与竞争对手的斗争中。那份无法确定真实性的合同中声称腾讯拍拍网雇某公关公司对淘宝网进行攻击，使淘宝网"招财进宝"计划的负面舆论进一步扩大，推广计划也因此而暂时停滞。在这一风波中，淘宝网马云暗示说，反对淘宝收费的很大部分签名出自上海和深圳两地的重复的IP地址，而腾讯拍拍网则推出名为"大雨来袭，蚂蚁搬家"的宣传活动，在其首页上甚至设置了"淘宝店主搬家签到处"，甚至可以直接将淘宝的信用度导入拍拍网中。

在这一风波中，淘宝网、拍拍网甚至第三方竞争对手都有可能是这份"泄露的雇佣合同"的制作者。但谁是它的制作者并不重要，重要的是它象征着拍拍网在C2C领域与淘宝网正式展开了蚕食争夺战。

如果说个人的抢注行为背后的动机是"钱"，那么腾讯拓展战略的背后动机又是什么呢？按马化腾在C2C领域的最大敌手马云的话说，"竞争就是一种游戏"。或许对于马总来说，这就是一种游戏吧。

写到这里，突然想到抢注www.马化腾.com的那个"彪哥"在博客中写下的一段话："因原单位待遇不好，本人下岗已久。现欲开辟第二职业，有意者来电来函咨询，本人承接以下业务：苦力搬运、装卸、车工、钳工、焊工、水电工、瓦工、砸墙、砌墙、筛沙、油漆、通下水道、贴瓷砖、室内装潢、Vb、C++、.NET、C#、Java、j2ee、j2me、asp、delphi、汇编、PC&手机游戏开发、网络维护管理、3维建模、照片上色、平面设计、建筑效果图、Flash动画、硬件设计、单片机开发……有意者狂找我。价钱好商量！"在这个纷乱的网络世界里，由这么一段文字构筑出的这个近乎荒诞的人物与拥有近10亿港元身价的马化腾所留给人的形象是多么不同，可又同样是多么的虚幻模糊啊。

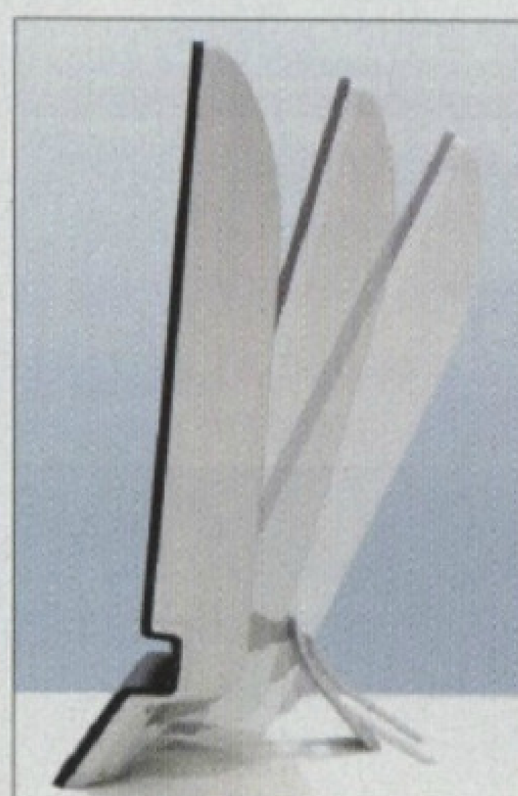


简约实用——索尼SDM-E96D液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 索尼（中国）有限公司（SONY） **上市：** 2006年8月
售价： 2199元 **附件：** 电源线、D-Sub视频线、说明书
推荐： 注重外观和易用性的商业或家庭用户
咨询电话： 800-820-9000

在CRT时代风光无限的索尼，进入液晶显示器时代后曾有过一段相对低迷的时期，尤其在国内市场的表现不太理想。而2005年下半年索尼提出了显示器“亲和力”的概念，在保持高端形象的同时也力图丰富自身的中低端产品线，以赢得更广大消费者的青睐。2006年7月13日，索尼在北京正式发布了面向国内市场的全新E系列液晶显示器。新的E系列是面向大众消费者的产品，也体现了索尼显示器在“亲和力”方面的努力。

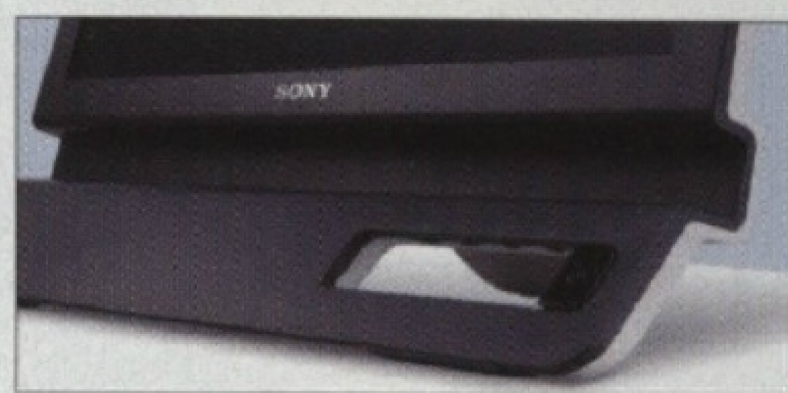


机身仰角可以调整

这次索尼发布的夏季新品还有高端G系列和S系列入门级产品，而最令人关注的E系列则包括17英寸的E76A/E76D、19英寸的E96A/E96D。同尺寸型号的技术参数相同，只是后缀为A的产品提供了D-Sub模拟接口，而后缀为D的型号则提供DVI-D数字+D-Sub模拟双接口。我们这次收到的样机是SDM-E96D。

索尼E系列的外观设计突出简约、高效的理念，窄窄的边框上除了SONY Logo，没有任何按钮和指示灯，底座上也仅有一个“伪装”处理的电源开关（OSD调节钮隐藏在机身下侧），整个机身看上去浑然一体。显示器正面采用黑色磨砂材质，背面则为白色，材质和做工都较精细。方便槽和便签板是E96D的独特设计。电脑用户桌上的小物件（如笔、手机等）放在桌上会显得零乱，显示器右下侧的方便槽能解决这个问题；而屏幕左下角的便签板则可将自己的贴纸便签、数码随拍等贴上去。

E96D提供了D-Sub模拟+DVI数字双接口，我们测试中采用DVI连接。除常规的亮度、对比度和色温调整外，其菜单中还提供了LCD背光亮度、锐度和3级Gamma调整，并提供了包括中文在内的5种语言选项。E96D的亮度很均匀，全黑背景下漏光并不明显。在DisplayMate 1.25的测试中，黑标准调整（Black-Level Adjustment，范围1～64，可视值越低越好）能看到3～4级的灰块，说明它对暗部细节的表现能力相当好；但其高光部位灰阶层次有所缺失，而暗部色阶过渡也不太平滑。当然，对6b的TN面板普及型液晶来说，这方面不可过于苛求。



方便槽和便签板体现出人性化设计

E96D标称的水平/垂直可视角度均为160°/160°，但实际上想得到色彩失真较小的效果，观看角度需要小于这个范围，尤其是水平方向。色温方面提供了9300K/6500K/SRGB及用户自设4档，其色彩表现较为准确，但整体略有点发白的感觉，显得不是很通透。其标称响应时间为8ms，在LCD Test软件中观察值在6ms～9ms之间，日常使用中无论文字处理、视频回放还是游戏中均无明显拖影现象。

售后服务方面，索尼承诺为E96D提供6个月包换、2年保修和3地（北京、上海、广州）上门取机服务。

E96D主要指标

最大分辨率： 1280×1024
点距： 0.264mm
亮度： 300cd/m²
对比度： 700：1
安规认证： TCO'03





作为索尼液晶显示器走“亲和力”路线的力作，全新的E系列产品在外观设计上力求简洁、方便和高效，并有独具匠心的贴心细节安排。对于一款面向大众消费者的19英寸产品来说，E96D的表现基本令人满意，无论日常家用还是办公应用都能轻松胜任；相对索尼过去的高端液晶，其价位也显得更为平和。

炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

指纹通行证
——华硕F2J笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 华硕电脑（ASUS） **上市：** 2006年9月以后 **售价：** 暂无
附件： 电源适配器、说明书、保修卡、驱动光盘等
推荐： 对性能要求较高的商务用户 **咨询电话：** 800-820-6655



作为目前成长速度最快的笔记本厂商之一，华硕的产品在配置和做工方面有其独到之处。华硕这次送测的F2J是一款较高端全集成商务用机，采用Intel Core Duo T2600处理器、i945PM Express芯片组、15英寸显示屏、ATI移动版RADEON X1400显卡、2GB DDR2 667内存和100GB硬盘，提供了DVD-Dual双层/DVD Super Multi光驱，Intel PRO/Wireless 3945ABG网卡，并支持蓝牙2.0。F2J的特别之处是它内置了指纹识别装置和130万像素摄像头。



内置130万像素摄像头，带麦克风

F2J机身采用高强度树脂材料，顶盖使用了散热性能较好的合成材料，做工相当精致。从使用过程来看，它的发热量较小，散热方面没有问题，只有底部散热孔附近因集成较多高发热量设备而有明显升温。由于采用15英寸大屏幕，F2J的机身体积偏大，但这给其接口布置提供了便利，机身提供了3个USB接口、DVI/VGA/S-Video、耳机、麦克风、10/100Mb网卡和Modem接口，接口的大间距保证各种插头和设备不会互相妨碍。不过，其触摸板的按键笔者不是很满意，无论设计位置还是按键感觉都不是很好。


侧面坡度让用户可更舒适地操作键盘

这款产品采用了镜面屏幕，色彩表现相当出色，但响应速度并不很高，在部分刷新较快的应用中出现一些拖影。华硕测试样机配备7200mAh的电池，其后部明显凸出机身后缘，也许正式产品会配备容量和体积稍小的电池，以保持整体美观。

F2J的RADEON X1400显卡是对X1300封装方式进行了改进，使之更适合笔记本电脑，它可较流畅地执行低端3D游戏。测试采用英文Windows XP专业版+SP1，安装Intel芯片组驱动8.8.1.1001和ATI移动版驱动6.7。SiSoftware Sandra 2007 Pro中内存带宽为4GB/s，磁盘传输率43MB/s；3DMark03和3DMark05默认测试得分分别为3348和1755；MobileMark2005整体得分324，响应时间0.75秒，电池续航力135分钟。尽管X1400的3D性能并不十分出色，但相对于Intel迅驰平台集成显卡，其3D性能还是有很大提升。



华硕为F2J提供了丰富的软件，最引人瞩目的还是其指纹识别系统，它可让用户的资料更加安全，对商业用户有很大吸引力。它采用条形扫描窗口，需要用户将手指刷过扫描区，因此在手指速度和角度等出现变化时较容易出现误判。



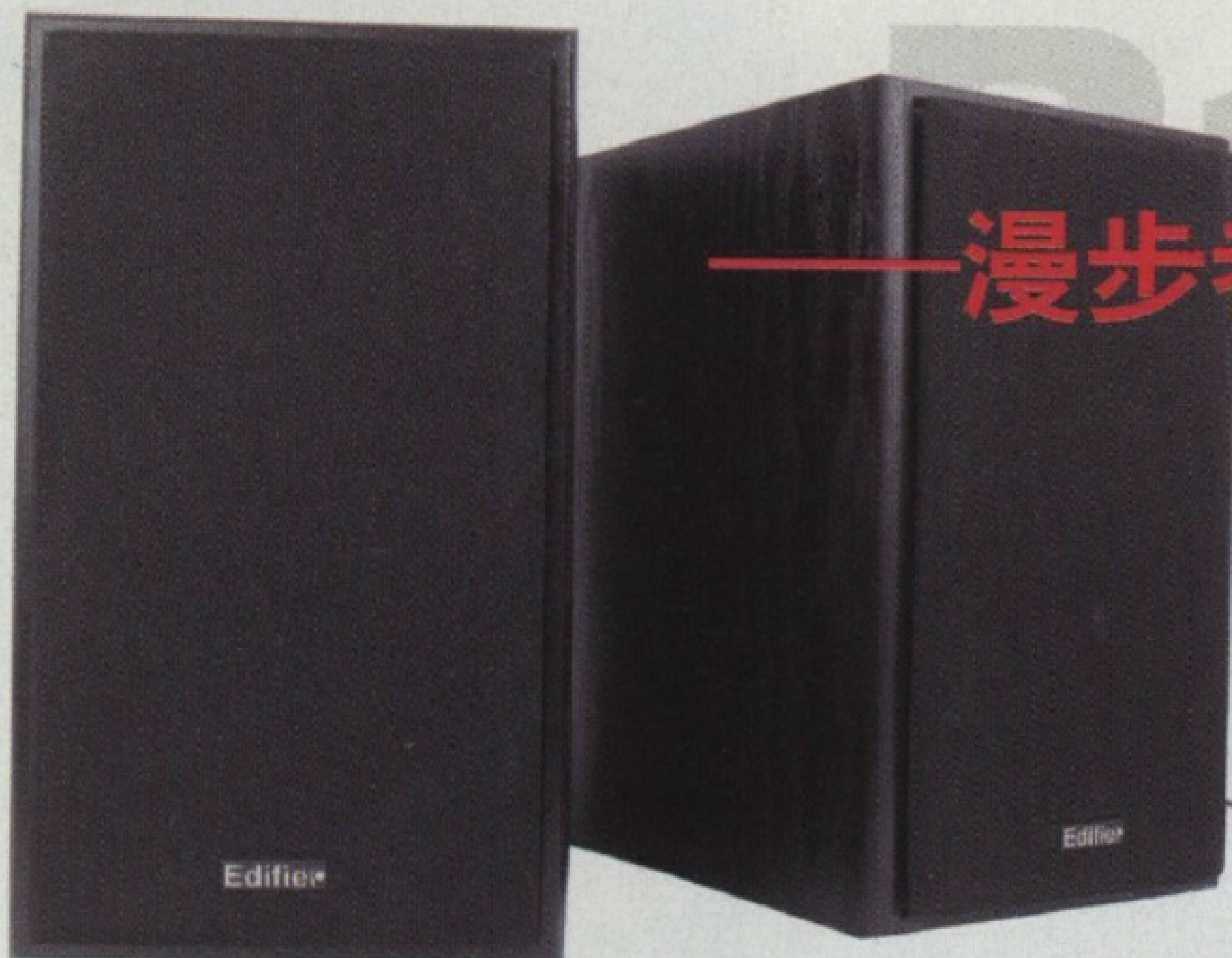
指纹扫描装置和识别软件



华硕F2J拥有全面的功能和出色的性能，其性能完全能应对非常繁重的办公应用，可满足高端商务用户的需求。相对其他方面的配置，其独立显卡性能偏低，对于喜爱游戏的用户来说有所不足。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：不详



老瓶装新酒，醇！
——漫步者R1900TⅡ06版音箱

■晶合实验室 别理我

厂商： 爱德发集团　**上市：** 2006年8月
售价： 450元　**附件：** 音频连线、说明书、保修卡等
推荐： 喜欢偏暖风格、重视性价比的PC音乐爱好者
咨询电话： 010-82853182

在中端2.0音箱中，漫步者R1900系列可称得上是成功的典范。随着R1900TⅢ的上市，以往温暖音色的R1900TⅡ被中性音色且高频更好的R1900TⅢ所取代，R1900TⅡ则降到400元以下。而这次爱德发将R1900TⅢ相对优秀的高频单元“下放”到R1900TⅡ身上，这就是新的R1900TⅡ06版。



高低音单元

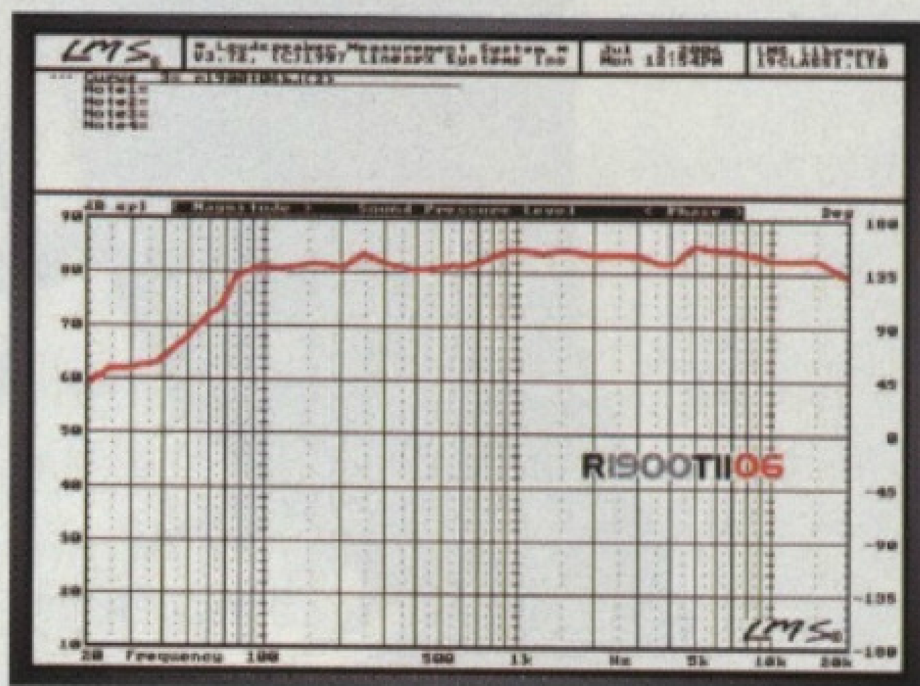
外形上R1900TⅡ06和R1900TⅢ差别不是很大：刚毅的线条，木纹贴皮。平心而论，相比4年前的R1900TⅡ，箱体用料有些缩水，重量也下降了些，这也许与近年来成本上升有关。R1900TⅡ06的高低音扬声器距离更近，加上箱体宽度增加了2mm，看上去较“胖”。



1NT赋予R1900TⅡ新的元素

R1900TⅡ06的1NT扬声器是它相对老款最重要的改动，这本是R1900TⅢ的高音单元（高端S2000的2NT是1NT的改进版），采用进口丝膜（其声音特点是柔和、细腻、耐听）。而低音单元则是熟悉的5英寸羊毛盆，其温暖的音色在音乐爱好者中有着不错的口碑，据称爱德发对其电气性能进行了调整，力求得到更好的解析力。

箱体方面，R1900TⅡ06仍是传统后置倒相式，副箱内部有减容器以平衡主副箱体内部容积，对平衡中低频表现有积极意义。高低频扬声器相互嵌入，这样可减小到人耳的距离差。采用一阶分频器设计，这在中端2.0音箱中较常见。



厂商提供的频响曲线图

该音箱提供双路立体声RCA接口，其中A组带高音提升。和老款产品一样，它没有前级运放，电路结构简单。功放芯片采用功率更大的TDA2050（32W，原来的LM1875为20W），与之搭配的是60W变压器及两颗6800μF滤波电容。

测试前我们进行了充分煲箱。R1900TⅡ06开机状态不错，最大音量时本底噪声极小。厂商提供的频响曲线比较平直，而“AX-煲箱宝宝”软件中，其可听频响范围在60～16 000Hz之间。

相对于老款，R1900TⅡ06对高频有质的提高，音色细腻、柔和，非常讨人喜欢，同时具备较高上探空间；和同价位产品相比解析力也相当优秀，表现可圈可点。良好的中频是R1900TⅡ的传统，而06版将其延续下来，温暖的音色让人陶醉；与中性、清亮的高频相比，其中频犹如饮入暖暖的咖啡之后放入口中的碎冰，温暖而清新。当然，和R1900TⅢ相比，其中频在解析力上稍逊一筹。

不过，更大的功率并没有让R1900TⅡ06的低频有质的变化。这与放大器关系不大，因为其低频扬声器的特性和素质决定它并不适合大动态的乐曲（摇滚、激烈的鼓乐等）。但不可否认，更高的功率保证了低频的力度，且很好地控制了大功率下的失真。我们接驳A组输入试听，高频增益没有想象中明显，只是个别时候稍有失真。



我们认为，漫步者R1900TⅡ06的改进是成功的，完全可与R1900TⅢ站在一条起跑线上。而用户的选择，更多地将取决于音色取向和价位需求。相信它能接过R1900TⅡ的接力棒，在市场上取得不俗成绩。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

加固的"底盘"——北通瞬风168方向盘

■晶合实验室 狂暴鸭



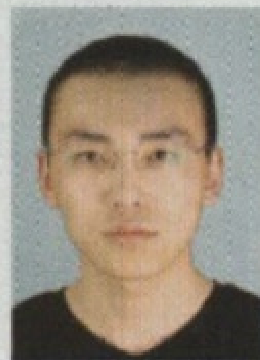
瞬风168是北通新近推出的一款方向盘，以亮银色塑料材质为主体，盘体包覆着黑色橡胶；手排档位于右侧，脚踏板可随意搁放。

盘体中央有10个功能按键，右侧的4个被整合成与左侧相同的圆形4向轴，并可具有相同的功能，可根据不同的飞车游戏在驱动程序中按需设置。方向盘的两个塑料拨杆与方程式赛车设计类似，在游戏中手动换档极为方便。各项功能键位布局合理，即便在手握方向盘时大拇指也可触控到。为防止用户在游戏过程中因过激表现振动方向盘而影响游戏效果，除在盘体下方设计了前3后4共7个橡胶吸盘外，还添加了拆卸式C形扣具以稳定盘身，多向活动螺母可兼容不同的桌体。

在《极品飞车——地下狂飙2》中，其10英寸的盘体有不错的把持感，但由于塑料机身整体较轻，在进行高难度转弯时稍有虚飘感觉。手刹器和排挡，在刺激的游戏进程中实用性不大。由于仅靠USB供电，其振动器力度有所不足。

厂商： 北通电子（betop）
上市： 2006年7月底　**售价：** 358元
附件： 使用说明书、质保卡、驱动光盘
推荐： 电脑游戏爱好者
咨询电话： 020-38736400





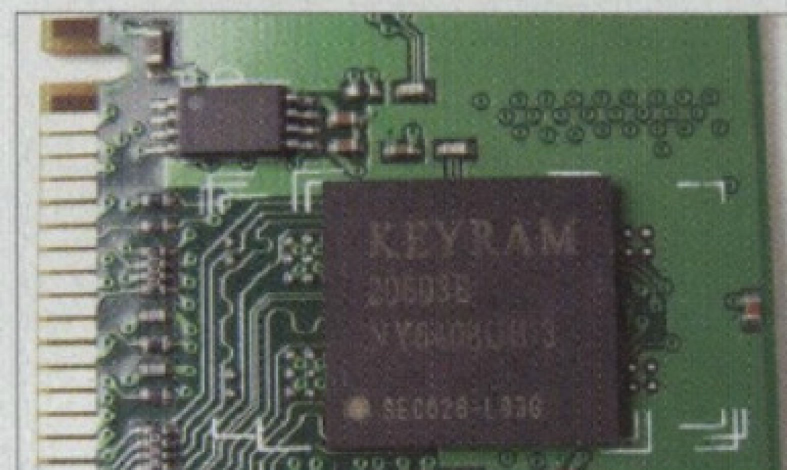
北通瞬风168方向盘在较低的价位上提供了一定的功能，就其价位来说，它做到了低端方向盘产品应有的水平，让用户可体验到用方向盘操作赛车游戏的便捷和拟真感，但在一些细节和驱动程序方面需加强。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

高频不贵——麟仑DDR2 800内存条

■晶合实验室 魔之左手

随着Intel和AMD新型处理器的推出，对更高频率的DDR2内存的需求与日俱增。麟仑这次送测的便是一款DDR2 800内存，采用单条包装盒；内存条为绿色基板，双面各安装8颗BGA封装颗粒。麟仑进行了重新标注，我们无法判定其颗粒制造商。从标注看可确定为64MB×8b颗粒，单条总容量为1GB。贴纸上清晰标注着产品规格，板上元器件排列整齐、焊点光洁，走线清晰，金手指也较厚实。测试平台采用Core 2 E6800和Pentium EE840处理器、Intel原厂975主板和Windows XP SP2。



显存颗粒

厂商： 麟仑（Keyram）
上市： 2006年8月
售价： 820元（单条1GB盒装）
附件： 无　**推荐：** 高级DIY用户
咨询电话： 800-830-9227

项目/处理器		Core2 E6800	Pentium EE840
SisoftSandra 2007	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	5634	5104
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	5650	5119
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	17.375	40.563





在与Intel最新芯片组和处理器的配合中，DDR2 800提供的更大带宽和更低延迟（相对于DDR2 533/667）让整套系统性能得到了更充分的释放。作为一个新兴内存品牌，麟仑内存并未强调超频能力，不过在与高端处理器配合的本职方面，还是表现得很稳定。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★



七彩假日
——长城T178A plus液晶显示器

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：长城　**上市：**2006年7月　**售价：**1799元
附件：保修卡、变压器、电源线、D-Sub和DVI数据线等
推荐：办公用户与要求较低的游戏玩家
咨询电话：0755-27622380

随着液晶品牌的不断增多，产品型号呈几何倍速增长，在同等价位上，显示效果与外观工艺成为许多消费者选择产品的重要标准。金长城这次送测的液晶新品T178A被命名为"七彩阳光"，光滑的釉面塑制外壳被分别赋予了七种绚丽的色彩：珍珠白、玛瑙黑、阳光橙、玫瑰红、宝石蓝、芳草青和翡翠绿，用户可根据个人喜好选择。

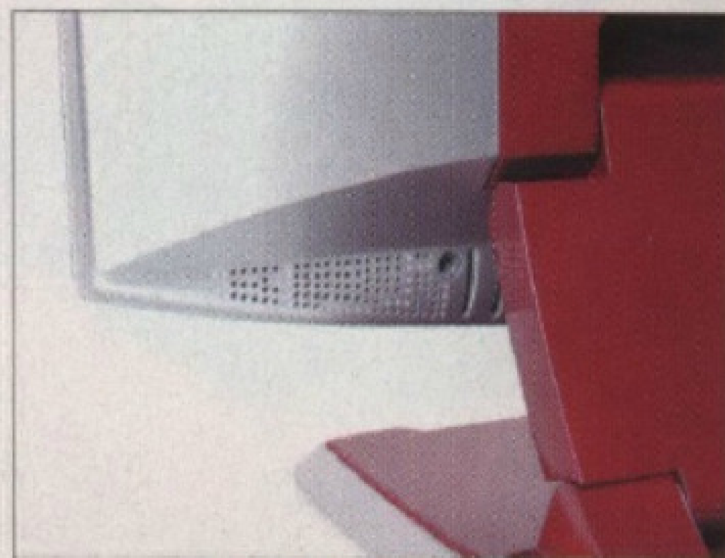


控制按钮

OSD按键区位于屏幕正下方，中央的半透明状电源键在屏幕开启时会发出蓝光，而其它按键则为亮银色。经过釉面塑制处理的机身表面初看较为光亮，但细看塑料感较重。按键区左右是内置立体声小音箱所处区域，其透音小孔隐藏在机身背部，既不会破坏整体美感，也能对机器内部进行辅助散热。

T178A Plus支持D-sub模拟与DVI数字两种输入接口，并在背部提供了12V电源与内置音箱的音频接口，与机身统一的扣盖在阻挡灰尘进入的同时，也可将各种线缆隐藏起来。它采用外置变压器设计，整机厚度控制得较为得当；内嵌金属板的底座使机器安置时更稳妥牢靠，机身背部还提供了壁挂功能。

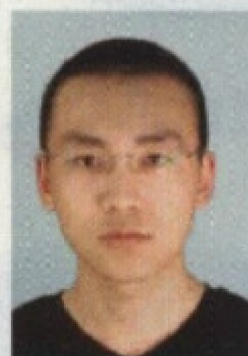
作为一款17英寸液晶显示器，T178A Plus可提供1280×1024的最大分辨率和850：1的对比度，亮度典型值为500cd/m²，整体响应时间为8ms。其上下/左右可视角度分别为160°/130°，当左右角度过大时，屏幕色彩变化较为明显，实际可视角度与标称值有所差别。样机亮度均匀性控制得比较理想，亮度值为86时是一个临界点，此时可观察到屏幕下半部与上半部的亮度差异，偏色现象并不明显。使用D-sub模拟输入时，T178A Plus文本显示有一定毛刺感，而使用DVI数字输入时效果则好得多。


向后方开口的音箱孔

T178A的OSD菜单设置项目很简单，仅提供亮度/对比度、色温（三原色）、相位（D-Sub接口）等较为基本的调节功能，算是继承了金长城T系列的一贯风格。在实际使用中，由于对比度和亮度较高，显示器画面在最佳状态下色彩表现较为艳丽，但其暖色调较为（6500K）偏红，而冷色调（9300K）略微偏蓝，可通过三原色调节功能进行细微调整，是否能接受就看用户个人喜好了。


隐藏在背盖下的输入接口与壁挂孔

在DisplayMate 1.25的灰阶测试中，显示器在高亮区域有比较不错的表现，但在低亮度的区域色阶不太容易分辨，说明其对暗部细节的表现有所不足。在"黑标准调整"（Black-Level Adjustment，范围1～64，能看到越低越好）中可看到18。

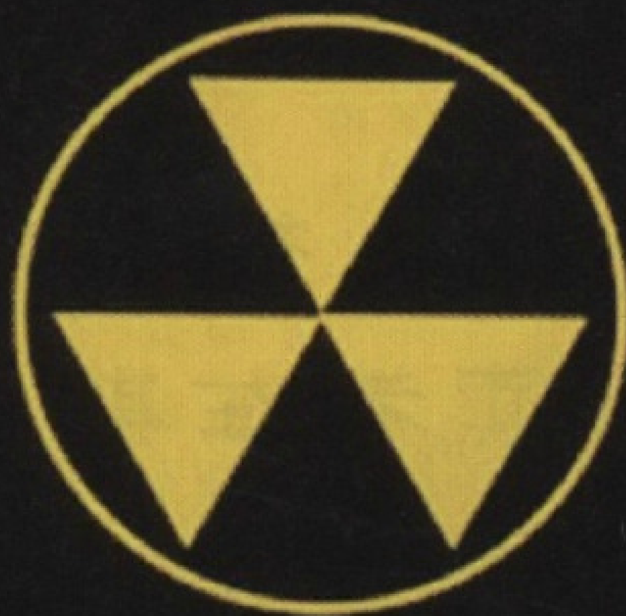


在液晶显示器的售价持续走低，日趋平稳的暑期里，金长城推出的T178A以炫彩外观作为主要卖点，并提供了众多颜色可选，的确是独具匠心。样机表现与其高指标有所差别，不过其价位尚在普通消费者能接受的范围之内。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆





要你命3000 辐射威胁论

■本刊记者 司马平安

最近，我查阅了不少资料，其中大部分都用最简单的主谓宾肯定了两点：一是我们身边的电脑、电视、音响、复印机、手机等都是辐射源，二是这些辐射都对人体有害。

但辐射究竟是怎么伤害人体的？它会给我们的身体带来何种病变？电脑究竟是何种辐射的携带者？人体是否可以抵抗这些辐射的侵害……

面对这许许多多的问题，我发现即使在那些科学家口中，有关辐射与人体的关系仍难以被系统并量化地阐明。所以，在那些资料中，我们总是能看到明确的结论，却很难找到类似1+1=2这样的规律。

辐射究竟会不会在某年某月某日便要了我们的命？这个答案本文也无法给出，但我仍希望你可以仔细阅读全文。因为我们将一同发现：辐射确实对人体有着目前我们难以估量的伤害，但我的确无法总结出全球50多亿不同的人体在辐射包围下各异的应对能力。

由于我们要揭示的问题很多，零零散散难以系统化，所以我想在文章的开头给大家一段索引性文字，让读者更为充分地了解本文，并可以快速找到自己感兴趣的话题。

首先，我会给大家描述出什么是辐射，电脑等电器所带来的辐射又属于哪种范畴。

第二，我们不妨看看目前电脑、手机等辐射已经给人类带来了哪些疾病，会给我们的健康带来何种影响。

第三，既然辐射会威胁到我们的健康，那么它究竟是如何伤害我们的呢？

第四，我们必须了解我们正在使用的电器，特别是电脑，哪些部分的辐射最强，是我想给大家讲解的。

最后，该有一些防范措施来保护自己了，面对电脑的辐射危害，我们可以作出哪些调整以避免辐射的伤害呢？

好了，让我们一同开始探索——辐射，这个看不见、摸不着的危险分子。

一、其实我们一直被辐射包围着

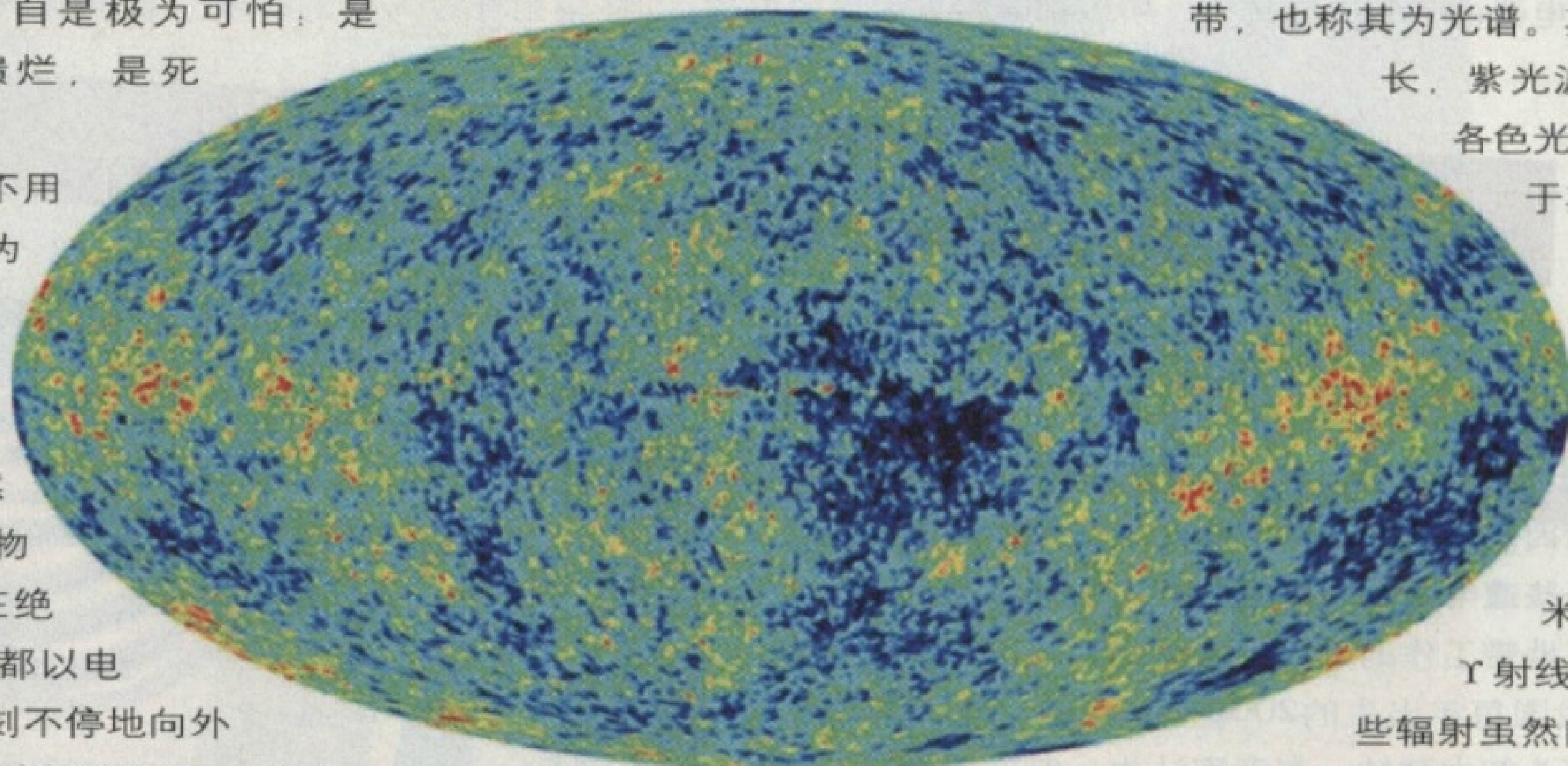
提起辐射，你首先会想到什么？是天空中那朵巨大的蘑菇云么？还是切尔诺贝利核泄漏事件给世界带来的灾难？为什么今天世界唯一一个曾经在战争中使用过原子弹的国家，却总是要强迫他国放弃自己的核研究计划，即使是民用，都要备受责难？

核辐射的确是我们目前所知的最具杀伤力的一种辐射。至今我还能回忆起，儿时的三防教育中，老师向我们描述的核尘埃是如何落在我们的身体上，如何不停息地释放出某种可怕的射线穿透我们的身体，那被放射性物质不断照射的身体又是如何发生基因突变的。最后的结果不用想，自是极为可怕：是癌，是全身溃烂，是死亡……

不过你也不用毛骨悚然，因为并非所有的辐射都是那样的可怕。

其实自然界中的一切物体，只要温度在绝对零度以上，都以电磁波的形式时刻不停地向外传送热量。这种传送能量的方式称为辐射。物体通过辐射所放出的能量，称为辐射能，简称辐射。

读过高中物理的朋友应该都知道：辐射是以电磁波的形式向外发散的，是以波动的形式传播能量。无线电波和光波都是电磁波。它们的传播速度很快，在真空中与光速（约为300 000千米/秒）相同，在空气中稍慢一些。电磁波是由不同波长的波组成的合成波，其波长范围从0.000 000 000 1微米（1微米=0.0001厘米）的宇宙线到长达几公里的无线电波不等。γ射线、X射线、紫外线、可见光、红外线，超短波和长波无线电波都属于电磁波的范围。肉眼看得见的是电磁波中很短的一段，从0.4～0.76微米这部分称为可见光。可见光经三棱镜分光后，成为一条由红、橙、黄、绿、青、蓝、紫7种颜色组成的光带，也称其为光谱。其中红光波长最长，紫光波长最短，其它各色光的波长则依次介于其间。波长长于红光的（>0.76微米）有红外线、无线电波；波长短于紫色光的（<0.4微米）有紫外线、γ射线、X射线等。这些辐射虽然肉眼看不见，但可用仪器测出。太阳辐射波长主要为0.15～4微米，其中最大辐射波长平均为0.5微米；地面和大气辐射波长主要为3～120微米，其中最大辐射波长平均为10微米。习惯上称前者为



辐射包围下的地球



使用SIEMENS 3618 GPRS GSM 手机拨打电话场强情况

短波辐射，后者为长波辐射。

所以，其实我们面临的最大辐射危害来源于自然。美国科学家研究证明，美国平均每人每年受到来自自然界的辐射是350毫雷姆（人体积聚辐射的单位），其中来自宇宙射线的辐射就有40毫雷姆。马里兰州国际流行病研究所所长约翰·波伊斯曾向外界表示："我们吃的、喝的、呼吸的都是低辐射。"新墨西哥大学医学院放射系主任弗雷德·曼特勒尔也指出："当你检查受到辐射之害的人群时，就会发现大约2/3的人受害于自然背景的辐射，15%是由于医生所用医疗设备所致。而其它因素造成的影响却十分小，从核反应堆和研究机构而来的辐射所占比例连百分之几都不到。"

就是由于辐射无处不在的现实，给本文带来了最大的写作困难，因为科学家们似乎很少愿意单一地去研究电脑等电器带来的辐射。在他们眼里宇宙射线、核电站辐射、电器辐射、手机辐射以及来自土壤、水、食物内的放射性物质，乃至于人体内会产生的辐射钾都是罪魁祸首，但我们并不能由此放松对电脑、手机等电器这类人造辐射大户的警惕。

事实上这些电器由于有电磁转换，所以都会带来大量的电磁辐射。具体到电脑为例，它产生的射线包括可见光、无线电波、低频电磁波、静电与超声波等。以辐射状况来区分，可分为游离辐射和非游离辐射两种：游离辐射来自显像管，而非游离辐射则来自电脑显示器电子零件的电流、电压。

电磁辐射的始作俑者，同样是我们的母亲——地球。原本人类就一直生活在电磁环境里。地球本身不就是一个大磁场么，而它表面的热辐射和雷电也都可产生电磁辐射。此外，太阳及其他星球也自外层空间源源不断地产生电磁辐射。但雷电并不是总在身边发生，太阳黑子也不总是那么活跃，而对于地球的磁场，也早有人提出建议大家采用东西向的睡眠方式，让地球磁力线横向穿过身体。所以真正危害我们的正是我们身边的那些电器。

对于电磁辐射这件事，你可不要责怪发现了电磁感应现象的英国人法拉第。要是没有他的发现，我们也不会在19世纪80年代利用电磁感应原理，建立起世界上第一座发电站了。没有电，电磁辐射是少了，可我们的生活又会变成什么样子呢？

今天，当IT产业快速发展的时候，手机、电脑等设备已经和电一样，成为我们生活中不可或缺的一部分。它们的存在美化了我们的生活，但同时由电磁转换所带来的辐射也正威胁着我们的生命。

的确，我们看不到电磁辐射。但是我们可以看到手机响起的时候，电脑屏幕在闪烁。我们又都知道，在飞机起飞的时候不能打开手机以及其他电脑设备。皆因为，电磁辐射曾造成导航系统、医疗信息系统、工业过程控制和信息传输系统的失控。

这些是电磁辐射在其它电器上带来的表象，我们可以通过这些感受到电磁辐射的存在。但这些辐射穿过人体的时候，表象就不这么清晰了。

二、辐射会导致什么病

早在人们刚刚开始把电磁辐射作为生命科学的命题时，它被人们看作一个无形的恶魔。国内外媒体对电磁辐射有害的报道随处可见。譬如，意大利每年有400多名儿童患白血病，专家认为病因是受到严重的电磁污染；又如美国一癌症医疗基金会对一些遭电磁辐射伤害的病人抽样化验，结果表明在高压线附近地带工作的人，其癌细胞生长速度比一般人快24倍；还有我国每年出生的2000万儿童中，有35万为缺陷儿，其中25万为智力残缺，有专家认为，电磁辐射是影响因素之一。

在这样的舆论当中，以及在人们对于电磁辐射概念不够清晰的大环境下，每一个被指出会放射电磁辐射的源头都变



无线电爱好者DIY的高频热处理机

成了洪水猛兽。手机、电脑自然更被列在其中。曾经还有中国的女性员工在怀孕期间由于担心电脑辐射会给胎儿的正常生长带来影响，而向公司提出要求离开电脑办公的事例。

但北京劳动保护科学研究所赵玉峰教授并不这么认为。他指出：“电磁辐射和电磁污染是两个概念，电磁辐射虽无处不在，无时不在，但电磁污染只有在电磁辐射超过一定强度（即安全卫生标准限值）后，才对人体产生负面效应，导致头疼、失眠、记忆衰退、血压升高或下降、心脏出现界限性异常等症状。如在电磁辐射超强度的环境下长期作业，严重的可能引起部分人员流产、白内障，甚至诱发致癌……”

同时他还向外界表示：“电磁辐射对人的影响虽普遍存在，却并不可怕。不同的人或同一人在不同年龄段对电磁辐射的承受能力是不一样的，即使在超标环境下，也不意味着所有人都会得病，因此大可不必对电磁辐射‘草木皆兵’。当然，老人、儿童、孕妇、装有心脏起搏器的病人、对电磁辐射敏感人群及长期在超剂量电磁辐射环境中工作的人应采取防患措施。”

他的话无疑像是一颗定心丸，从某种程度上缓解了人们对于这些电器的担忧。

其实，对于电磁辐射究竟会给人体带来何种病症，目前还鲜有定论。因为人体受到辐射后产生的疾病多不会是突发性的，而是长期的积累所造成。我们从大量资料中总结认为，人们目前已出现的病例，并被认可为电脑辐射引发的病症主要有：

1.记忆力减退。

2.头痛。

3.易激怒、易疲劳（包括体力和精神）、失眠、多梦。

4.厌食、恶心。

5.妇女月经不调。

6.胎儿畸形发育。

7.眼睛干涩，无神甚至红肿。

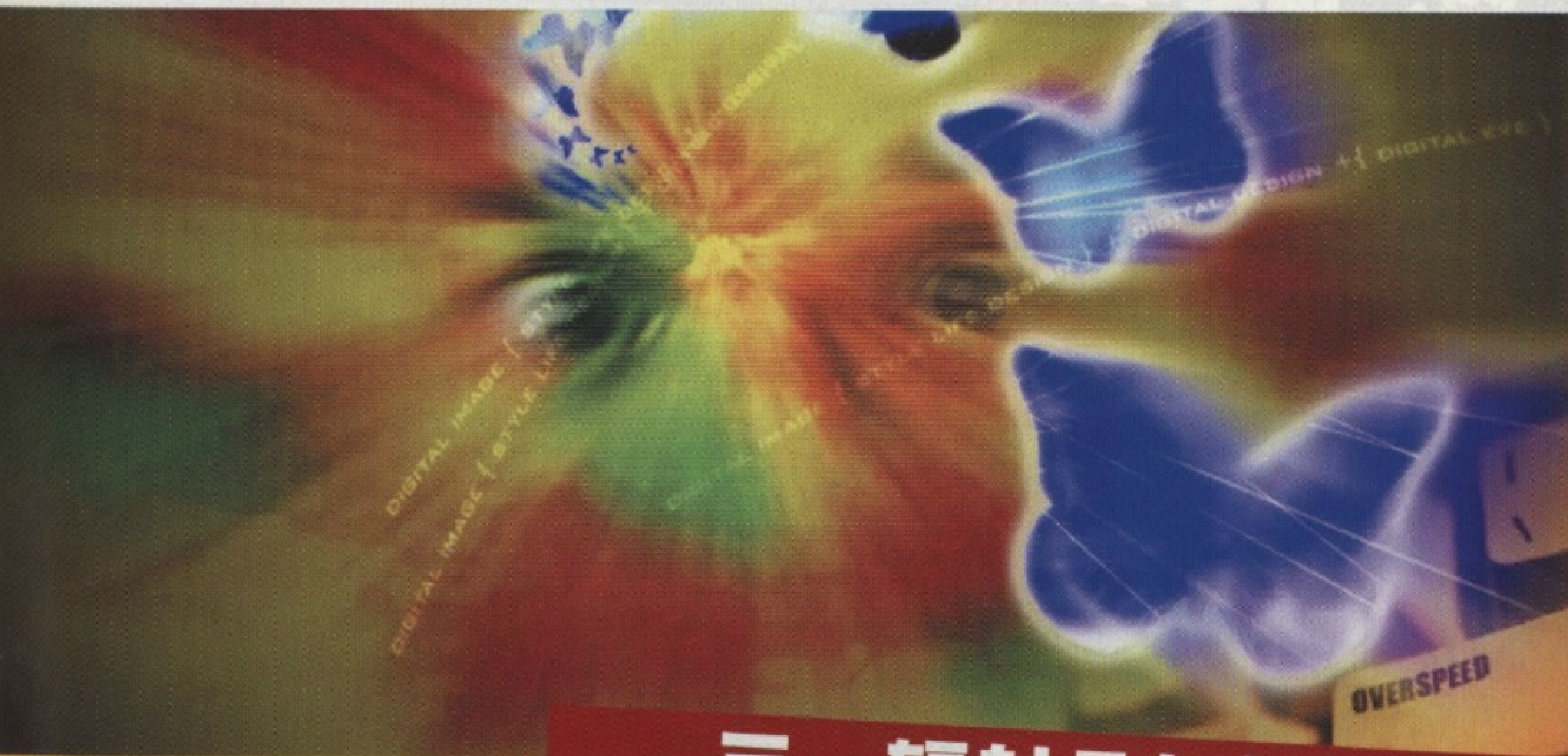
8.各种皮肤疾病。

9.骨髓特别是颈椎疾病。

英国科学家的一项研究也更有针对性地证实，电脑屏幕发出的低频辐射与磁场，会导致7～19种病症，包括眼睛痒、颈背痛、短暂失去记忆、暴躁及抑郁等。

其中电脑辐射对女性造成生殖机能及胚胎发育异常的情况最被人重视。根据对武汉市200多名银行系统中从事电脑操作者的调查，有35%以上女性出现痛经、经期延长等症状，少数妇女还发生早产或流产。世界卫生组织的研究也指出，孕妇每周使用电脑超过20小时以上，其流产发生率增加80%以上，并且还可能导致胎儿畸形。

我们从这些疾病，可以很容易地认识到由电脑的电磁辐射所带来的危害。但我们同时也要认识到，这些疾病并非一日而成。多半是因为长期处于某种环境下造成的。因此，我们需要做好预防，当然在此之前还必须了解有关辐射伤害人体的机理，特别是什么样的辐射范围对我们来说是具有高危害的。



三、辐射是如何伤害我们的

科学家已证实辐射对人体有害，但辐射量有多大才会对身体构成坏影响，目前还没有定论。美国的辐射研究是目前世界上水平最高的。对于高剂量辐射的危害，科学家已经有较为一致的看法，他们指出：如果人一次受到60万毫雷姆的辐射就会死亡，10万毫雷姆就会马上导致辐射病，而10 000毫雷姆虽然不会感到有任何症状，却会伤害人的骨髓。但是对于低剂量辐射的危害，科学界目前还不能给出准确的答案。有专家认为，辐射剂量一定存在“对人体健康不造成危害”的临界点。还有人认为，低剂量辐射实际上对人体有益，会激活人体细胞的自然保护功能。他们的根据是，加拿大肺结核患者因多次接受X光检查，结果患乳腺癌的比例比预

想的要低；美国核设施工人死亡率也比预想的低得多。不过美国科学家还是想出了其他一些可以量化的方法。为了测算低剂量辐射的危害程度，他们目前采用的多是一种数学模式，即"线性——非临界剂量——反应模式"。根据这种模式，辐射剂量再小也不安全，人们得癌症或基因受到损害的危险随暴露于辐射环境中的程度而增长。这种模式也是目前被广泛肯定的估测低剂量辐射危害的最好方法。

此外，愈来愈多的医学证据显示手机释放的辐射可能致癌。澳大利亚的一名科学家更是通过一系列研究明确指出，手机的电磁辐射可以致癌。他说："手机产生的电磁辐射会激活人体的热休克蛋白质，破坏细胞防御系统，从而引发癌症。"在他的报告中我们看到："频繁使用手机会使人体的热休克蛋白质长时间被激活乃至活化，这种蛋白质通常只在人心情紧张、体温增高、身体受伤或发炎感染时才会被激活。人体细胞因各种各样的原因受损或产生有害细胞后，细胞的防御系统会自行清理修复。而热休克蛋白质会破坏细胞防御系统，阻碍细胞修补，导致有害细胞和受损细胞越来越多，人体患癌的可能性也就越来越大。"

他的这套理论，被定名为全球首套手机辐射产生"热休克"蛋白质破坏细胞防御系统、引发癌症的理论。为了更好地搞清电话辐射的机理，我们不妨更多地了解一些这位来自澳大利亚的科学家法兰博士在国际科学期刊《变异》发表的有关手机致癌的研究报告。不仅因为这是目前世界上为数不多的关于电器对于人体危害的机理分析和科学依据，同时报告中也有不少和我们平时打电话切实相关的部分。

首先，他的研究中否定了手机致癌主要是来自接通的一刹那的强辐射，而是在打手机期间，辐射令身体细胞受压，出现紧张情况，并释放出"热休克"蛋白质。这种蛋白质通常只会在心情紧张、受伤、体温增加及身体发炎受感染下才会被活化。法兰的研究发现，使用手机会令身体的"热休克"反应长时间被活化，影响正常细胞的生长，而坏细胞数目增加，引发癌症。

其次研究还指出：身体不时会生长一些坏细胞，或正常细胞会受损，需依靠细胞防御系统进行修补。但"热休克"蛋白质却会破坏这个防御系统，令修补工作无法进行，有问题细胞不断累积，便会引发癌症。由于脑部是最接近手机辐射的地方，故引发脑癌的机会亦最高。研究指出，因"热休克"蛋白质引发的癌症，治疗会较困难，扩散速度亦较高。

四、谁是最强的辐射源

现在你应该大致了解了电磁辐射是如何伤害我们的身体的。你或者会问，现在我们购买的手机厂商不是都标明了"抗辐射""环保"等安全字样么？难道还会对我们的身体产生损害？

对于这一点我必须提醒大家，由于人类对于电磁辐射的研究还未完全，有关部门的标准制订也未成型，所以即使有国家或某些协会提供的标准作为依据，我们也千万不可迷信或掉以轻心，仍然需要对身边的那些辐射源有着充分的了解。

究竟哪里的辐射最强？我鼓励大家去电器行购买"电磁波测试笔"，可以相对准确地测出电磁波的



强度。当然，如果条件不允许，我也可以给大家介绍个小窍门。我们可以利用家里的小型可接收AM（调幅）频道的收音机来寻找电磁强弱的地方。首先打开收音机，并放在AM选台，然后把频道调至没有广播的地方，最后就是靠近所要测量的电视、冰箱、微波炉当然还有计算机等家电用品。这时你会听到收音机中所传出的噪声会突然变大。慢慢走远一些，噪声又会逐渐减小。反复测试，你就可以找到相对安全的距离了。

那么对于一台电脑来说，屏幕、主机、音箱、键盘、鼠标都摆在一起，很难测算，又是哪里的辐射最强呢？

一般人都以为，电脑辐射最强的部位在电脑显示器和主机部分，而这两个部分对人体的危害也最大。但实际不然。电脑显示器和主机，其辐射强度在200V/m~2000V/m之间，但我们可以通过拉开距离的方法减少辐射，可是，键盘、鼠标是人们必须用手直接接触的部件，其辐射强度在900V/m~2000V/m之间，这就是我们难以避免的了。另外，由于电脑辐射最强的是背面，其次为左右两侧，屏幕的正面反而是辐射最弱的部分，所以我们只要注意摆放位置，尽量保证不让屏幕的背面朝着有人的地方，同时我们在使用电脑时可以保证50厘米到75厘米的距离，这样，我们与屏幕以及主机之间就有一道天然的屏障了。

如果把距离因素以及材质的屏蔽因素等考虑在内，这些部件的辐射强度可以被估算出来：

1.键盘1000V/m

2.鼠标450V/m

3.屏幕218V/m

4.主机170V/m

目前，科学界一般认为超过200V/m就会对人体有比较大的伤害。

也许你会奇怪，为什么看似最为简单的键盘却成为辐射最大的部分。原因很简单，电脑的键盘和鼠标是通过主机的交流电能产生交变信号实现所有功能的，存在电磁转换，所以能产生较强的低频辐射。

五、我们该如何防范辐射

终于到了该如何保护自己的部分了。如果你本身是个生活很有规律的人，这部分可能会给你带来不小的帮助；可如果你懒散惯了，又缺乏自律，我恐怕只能用“不照着做，就会被辐射照死”来唬你，让你尽量养成一些对自己有益的习惯。

我们先来看看手机使用中的注意事项。还记得法兰博士么？在他的报告中已经证实了频繁长时间使用手机者所受到的电磁辐射，对人体各个系统都可能造成不可逆转的损伤。为最大限度地减少手机对健康的伤害，他根据自己的研究也给出了用户应注意的事项：1.手机开机的瞬间及接通的前几秒内电磁辐射最强，此时应避免贴耳使用手机；信号不好时，拉出天线可降低电磁辐射强度；使用耳机可减少辐射伤害。2.能用有线电话就尽量不用手机。长话短说，缩短手机使用时间。如通话确需较长时间，中间不妨停一会儿再打，分几次交谈。3.当面部或耳部感到发热时应立即停止通话，用热水擦洗或用手反复揉擦按摩，以促使受损组织及细胞愈合。频繁使用手机后出现失眠、健忘、头晕、心悸等症状，应减少或停止使用手机一至两周。4.手机充电时，充电器应离人体30厘米以外。电磁辐射会影响人脑细胞生长与发育，要让儿童远离手机。妇女怀孕的前3个月是胚胎组织分化、发育的关键时期，应远离或少用手机。

接下来我们再看看日常生活中接触电器产品产生的电磁辐射可能危及健康的现状，以及中国消费者协会的专家们给我们的提醒：

不要把家用电器摆放得过于集中或经常一起使用，以免使自己暴露在超剂量辐射的危险中。特别是电视、电脑、电冰箱更不宜集中摆放



辐射防护过程测量仪

在卧室里。

各种家用电器、办公设备、移动电话等都应尽量避免长时间操作。如电视、电脑等电器需要较长时间使用时，应注意每一小时离开一次，采用眺望远方或闭上眼睛的方式，以减少眼睛的疲劳程度和所受辐射影响。

当电器暂停使用时，最好不让它们处于待机状态，因为此时可产生较微弱的电磁场，长时间后也会产生辐射积累。

对各种电器的使用，应保持一定的安全距离。如眼睛离电视荧光屏的距离，一般为荧光屏宽度的5倍左右；微波炉开启后要离开1米远，孕妇和小孩应尽量远离微波炉；手机在使用时，应尽量使头部与手机天线的距离远一些，最好使用分离耳机和话筒接听电话。

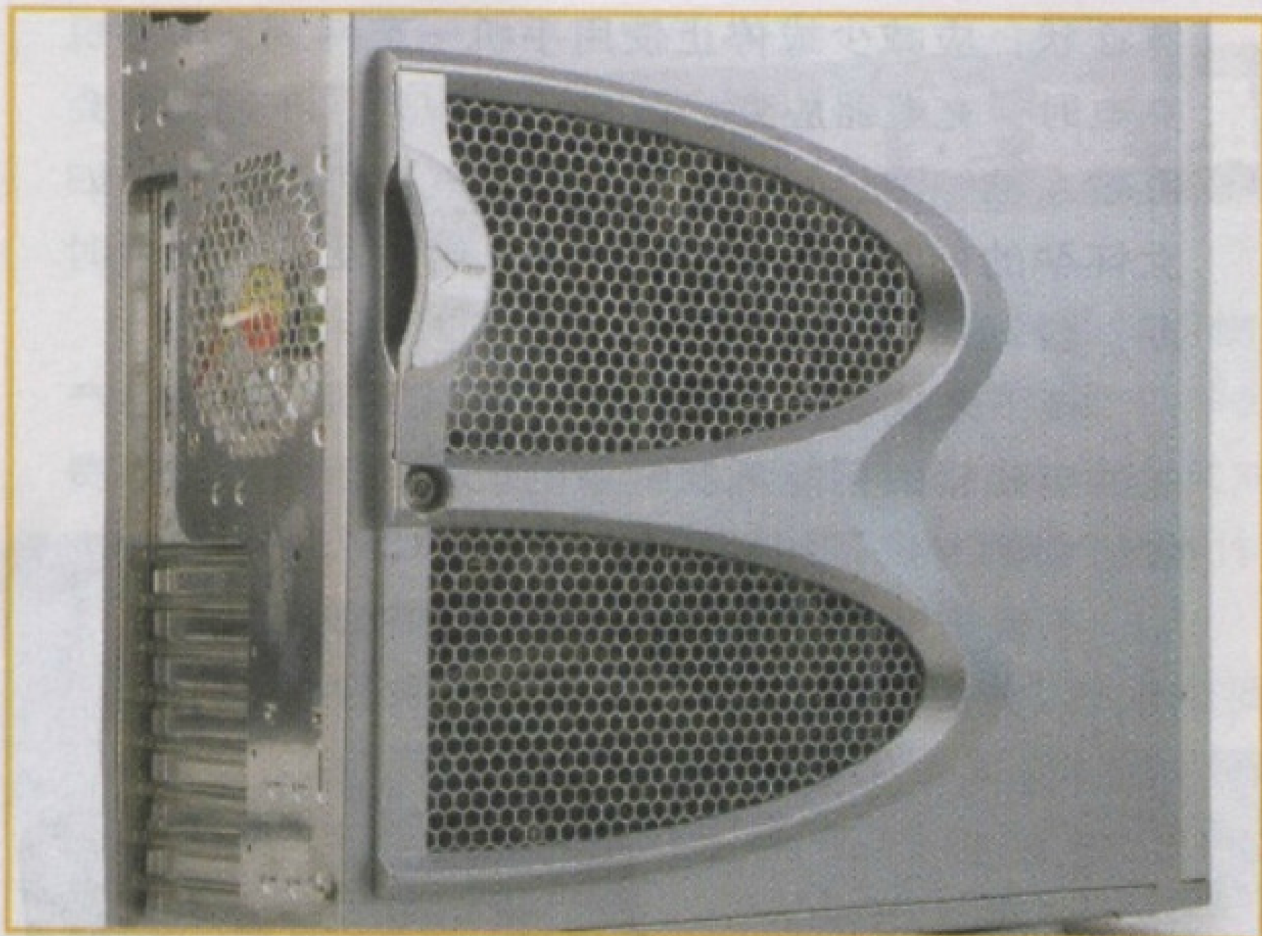
居住、工作在高压线、雷达站、电视台、电磁波发射塔附近的人，配带心脏起搏器的患者及生活在现代电器自动化环境中的人，特别是抵抗力较弱的孕妇、儿童、老人等，有条件的应配备阻挡电磁辐射的屏蔽防护服。

电视、电脑等有显示屏的电器设备可安装电磁辐射保护屏，用户还可配戴防辐射眼镜。显示屏产生的辐射可能导致皮肤干燥，加速皮肤老化甚至导致皮肤癌，因此在使用后应及时洗脸。





防辐射衣



机箱设计时应该考虑越小的出风口越容易降低辐射外泄



消除辐射孕妇防护测试机

手机接通瞬间释放的电磁辐射最大，为此最好在手机响过一两秒或电话两次铃声间歇中接听电话。

多吃胡萝卜、西红柿、海带、瘦肉、动物肝脏等富含维生素A/C和蛋白质的食物，加强肌体抵抗电磁辐射的能力。

最后，我们也看到了不少深藏不露的朋友在网上论坛各抒己见，提出了自己的经验和办法。譬如：

1.养仙人掌。在电脑旁放上几盆仙人掌，它可以有效地吸收辐射。

2.喝绿茶。喝上2至3杯绿茶，茶叶中含有丰富的维生素A原，它被人体吸收后，能迅速转化为维生素A。维生素A不但能合成视紫红质，还能使眼睛在暗光下看东西更清楚。因此，绿茶不但能消除电脑辐射的危害，还能保护和提高视力。如果不习惯喝绿茶，菊花茶同样也能起抵抗电脑辐射和调节身体功能的作用，螺旋藻、沙棘油也具有抗辐射的作用。

3.使用珍珠膜。据说“南珠翠膜”可以在肌肤上形成一层0.001mm的珍珠

膜，可有效防止污染环境的侵害和辐射；其次电脑使用后，脸上会吸附不少电磁辐射的颗粒，要及时用清水洗脸，这样将使所受辐射减轻70%以上。

4.调亮度。使用电脑时，要调整好屏幕亮度，一般来说，屏幕亮度越大，电磁辐射越强，反之越小。

5.吃香蕉。（对于这部分笔者有些疑问，因为另外一些科学报告中也指出钾元素自身的放射性，同时指出过多吃香蕉有可能对胃部造成损伤）香蕉中的钾可帮助人体排出多余的盐分，让身体达到钾钠平衡，缓解眼睛的不适症状。此外，香蕉中含有大量的β胡萝卜素，当人体缺乏这种物质时，眼睛就会变得疼痛、干涩、眼珠无光、失水少神，多吃香蕉不仅可减轻这些症状，还可在一定程度上缓解眼睛疲劳，避免眼睛过早衰老。



手机辐射防护套

尾声

现在你对于辐射，特别是由你心爱的电脑所带来的辐射是不是已经有了较充分的认识？或者你也会责怪我，如同我在文章开头责怪那些科学家一样，因为我们都不能给你1+1=2的答案。但是我觉得辐射的问题就好像吸烟，每个人都知道吸烟对人体有害。在中国，你所买到的每包香烟上也都被政府要求标明“吸烟有害健康”。但是，当有人拿出某些吸烟者可以活到100岁去比较那些四五十岁便因为某些疾病失去生命的例子时，科学似乎无法解答……

但我仍觉得科学其实可以回答。这是个数学问题，是个概率问题。人们因为喜爱、因为习惯，往往会更相信那些符合自己希望的结果，即使它所存在的概率小于其他正常情况，这就是侥幸心理。于是，有的人活着，有的人自食其果。

或者你的父母、老师、亲戚、朋友正在劝你戒烟，但我猜他们一定不会劝你戒掉电脑。所以坐在电脑前，你只有自己珍惜自己。如果你能懂得这个道理，那么你也就明白了我写本文的目的。

说归说，为了这篇文章，我已然在电脑前连续坐了十几个小时了，头晕的症状随即而来，相信是辐射惹的祸。其实电脑对我们的伤害还不仅仅在辐射方面。藏污纳垢的键盘、屏幕以及其他材质中的有毒物质……许许多多都正在吞噬着我们的健康。“电脑脖”与“鼠标手”，我的身边比比皆是。

套用一句老掉牙的话，“身体是革命的本钱”，祝愿《大众软件》的每个朋友都能享有健康的电脑生活。P

编外杂谈



世上很多事情都是无心而成，俗话说“无心插柳柳成荫”，编辑部里的同事们叫喊着去西藏，几个月来却没有一人成行。而我这个原本不怎么想去的，却意外地因为采访厂商的活动而登上那片旷古神秘的高原。

2006年8月12日，MP3播放器厂商魅族为了回馈用户对MiniPlayer数字音频播放器的支持，从全国MiniPlayer用户中随机抽取了55人，组成“坐火车，去西藏，魅族带你畅游布达拉”的活动团队。作为全程采访这次活动的媒体成员之一，我也跟随团队一起乘坐火车，前往拉萨。

青藏铁路自青海省省会西宁至西藏自治区首府拉萨，全长1956公里，其中西宁至格尔木814公里已于1979年铺通，1984年投入运营。新开工修建的青藏铁路格尔木至拉萨段北起青海省格尔木市，经纳赤台、五道梁、沱沱河、雁石坪，翻越唐古拉山，再经西藏自治区安多、纳曲、当雄、羊八井、纳之、拉萨，全长1142公里。

列车驶入青海省之后，车内的许多乘客都开始出现轻微的高原反应，开始感到头晕和恶心，到达格尔木时，列车内开始进行“弥散式供氧”，虽然有助于缓解高原反应，但过高的海拔还是导致更多的乘客产生了高原反应。这些状况往往都要在抵达高原3天后才能明显缓解。可能是由于从小生长在高原，我成为全团极个别没有任何异状的成员之一。强烈的高原反应迫使大家躺在铺位上休息，但随着海拔的逐渐提升，车窗外美丽的景色一次又一次地让大家忘记所有痛楚，举起相机拍摄。甚至有一位魅族用户趁列车中途进站的机会，从里到外将一扇车窗擦了个干干净净，只为能如实记录下那些美丽的画面。



有趣的是，大家随身携带的许多数码产品在抵达高原后，都出现了情况不一的“高原反应”。我的手机总是提示SIM卡没有插好，或者要求重新启动，而被我寄予厚望的数码伴侣则以一天一张卡的速度“稳定地”丧失对存储卡的识别能力。其他人的手机也出现了运行速度明显下降等异常状况。在美丽的神湖纳木措旁，许多数码相机的液晶和EVF取景器，在强烈到“令人发指”的阳光下无法正常使用，所幸本次活动的主角魅族MiniPlayer没有出现任何异常状况。

就我个人而言，这次西藏之行除了收获到无数绝美的景色外，青藏铁路的修建历程则带给我更强烈的震撼。距离拉萨市区百公里左右的羊八井隧道，海拔高达4200米，全长达到3345米，由于地质结构和地理位置特殊造成超乎寻常的工程难度，在成功贯通时令全世界为之侧目。由于施工作业的危险程度相当高，施工前许多建设者都留下“希望自己能够坐着第一趟列车回家”的遗言。

为“天路”感动的Artec
artec@popsoft.com.cn

因为有数码产品的存在，人们的生活变得更加缤纷多彩。不少数码产品的设计专门针对引领时尚、审美意识超前的年轻一族。在数码产品的设计中，色彩的应用越来越考究，即使没有巴黎时装秀一样的惊艳夺目，却也几近演化成为一种艺术。许多时候，同一个型号的产品，必须在性能、外观、尺寸大小等指标上保持绝对的一致，唯一允许有多个不同的颜色可供选择，此时，色彩又成为数码产品个性表达的最后王牌。从数码产品的色彩应用上看，大致可分为两大领域：一类是纯粹的自然颜色，如外壳的色彩；另一类则是光电颜色，即数码产品在通电发光后体现出的颜色，显示屏显示的颜色、背光等属于此类。本文试图从多个角度切入，去探讨颜色在数码产品设计中应用的特点、展现缤纷多彩的数码色彩世界。

“好色”一族跟我来！

——近期数码产品绚丽导购

■北京 唐文

自然颜色篇

自然颜色是数码产品呈现给玩家的第一面目，与光电颜色对比起来，自然颜色显得直观而简洁，并在直接的视觉感受中，用一种沿袭绘画、雕塑等传统视觉艺术中的古典自然手法去凸现数码产品的个性！

一、窥一斑而见全豹：看主流数码产品的色彩

提到数码产品，人们脑海里立刻会浮现出五彩缤纷的颜色，大多数色彩都可在富有个性的数码家族里找到一种适合自己的表达方式。虽然如此，数码产品的颜色应用也并非完全随心所欲，而是与数码产品自身的定位、针对的人群、所要凸现的个性等因素密切相关。这里就以MP3、手机和DV作为典型代表来阐述主流数码产品的色彩应用特点。

1.色彩应用绚丽的数码产品

在数码产品中，MP3的颜色可算是最炫的，这是因为MP3针对的群体更加年轻，对时尚更加敏感。由于多数MP3尚不能像MP4那样通过一个大屏幕来展示丰富的色彩效果，尤其许多中低端MP3配备的不过是单色液晶屏，这时就更需要通过外壳色彩独具匠心甚至是略带夸张的应用来吸引年轻时尚一族。

市面上大部分MP3外壳还是以单一色彩为主色调，赤橙黄绿青蓝紫，无一不派上用场。索尼Walkman NW-E000系列就是典型代表，该系列MP3采用单色作为主调色，共囊括了粉色、蓝色、紫罗兰色、黑色以及绿色5种亮丽色彩。



索尼Walkman NW-E000系列MP3播放器秉承了E系列产品丰富的色彩和晶莹的外壳材质，令人爱不释手

一般来说，作为主调色的单色都选用明快活泼的颜色，例如粉色；或比较庄重的颜色，例如黑色；或体现纯净的颜色，例如蓝色。而很少选用暗示压抑、低沉的颜色，例如暗绿色。从索尼Walkman NW-E000选用的这5种颜色也可看出这个特点。

来自丹麦的Bang & Olufsen（简称：B&O）早些时候曾推出一款外形酷似飞碟的MP3 BeoSound 2，别致的造型和出众的音质让BeoSound 2风靡一时。B&O深觉百尺竿头应更进一步，再接再厉推出了BeoSound 2黄金版。黄金版的BeoSound 2机身突破了以往B&O产品黑白相间的素雅，而换成金黄铿亮的外壳，让本已价格不菲的BeoSound 2更显得奢华高贵。



BeoSound 2黄金版MP3播放器虽然夺目，但不是人人都能买得起的

不过，不是所有MP3都追求绚丽的效果，iPod就是MP3里的另类。iPod在外表上就追求素雅，黑色和白色从来都是iPod的主色调，典型的如iPod家族里的Shuffle，通体浑白，宛然如玉。也许，iPod认为MP3应该是一种纯然听觉的文化，而不应该在视觉上造成太多分散注意的因素。



iPod Shuffle MP3播放器上市以后受欢迎的程度令人意外

颜色很能吸引时尚一族的眼球，因此许多数码厂商在颜色的应用上可谓花样百出，希望带给年轻一族尽可能多的炫彩感觉。只是多数人一般没有特别强烈的颜色偏好，经常随心情变化而在好几个颜色里飘忽不定，厂家索性就让同一个数码产品披上不同色彩的外装，索尼爱立信的K310c手机就是其中的典型。K310c是一款轻巧时尚的直板手机，体积101mm×44mm×17mm，重量仅仅82g，这款产品在娱乐游戏方面性能突出，不但置入了带有力度和带有声音反馈的3D游戏，还采用图画电话簿，并更进一步用Face Warp程序为朋友照片随心变脸。因此，这款“调皮”的手机在外壳上自然不会单调，而采用可更换的Style-Up外壳，让K310c的外壳色彩可随玩家心情自由更换。



索尼爱立信K310c是一部“很好玩”的手机

2.色彩应用最朴素的数码产品——DV



松下NV-GS308银白色的机身很是耀眼



JVC MG505AC的黑色外表流露出几分专业的味道

跟MP3形成极其大的反差，在DV里你很少能看到如此让人眼花缭乱的颜色。黑色、银亮在DV上几乎是一统天下。推究起其中的奥妙，因为DV针对的人群一般是很有消费实力的商务群体，他们对产品性能的注重更胜于对华丽外观的追求。此外，还有一个重要的原因在于DV本身就是用来摄录影像资料的，其对色彩的表现力之丰富，小小机身外观上能做的颜色文章完全无法与之相比，所以干脆就避繁就简，让DV采用银亮或采用黑色。

松下最新推出的3款GS系列DV——松下NV-GS188、NV-GS308和NV-GS508，采用的都是3CCD，目的在于追求拍摄出的影像资料色彩还原效果要比单CCD更加自然。而这3款对影像摄录色彩效果精益求精的DV，外观全部采用素雅的银亮。JVC近期推出的MG505AC同样采用3CCD，不过这款DV采用了硬盘式存储方式，而机身则以黑色作为主调色。

二、我“色”我秀：色彩与数码产品个性

正如女士要穿不同颜色的衣服、化不同浓淡的妆才能体现出自己的个性来一样。数码产品的色彩不仅是为了绚彩夺目，更是为了表达产品的个性。即使同是电子产品，同是高科技打造，但精密的电子结构仍然掩饰不住每款产品自己的独特定位和个性。为了寻求差异化竞争优势，各商家真是在产品的个性打造上下足了功夫，由于数码产品跟生活贴得非常紧密，因此各商家把技术性能战打得白热化还意犹未尽，又把战场拉到生活化这块领域来。

数码产品外观设计本身就没有太多的限制，尤其MP3、U盘、摄像头等针对时尚年轻一族的产品，更是极尽想象地在款式上花样百出。而很有特色的一招，就是把它们设计成足以与其他物品混淆的逼真造型。当然，在颜色应用上也追求与所模仿的时尚用品的相似。

前段时间在世界杯掀起全球足球热潮时，ANC奥尼推出了2006世界杯特别版摄像头——号称奥尼之星，连名字都要与2006德国世界杯专用足球“团队之星”沾亲带故。尽管个头要比真足球小很多，但奥尼之星在



ANC2006世界杯特别版摄像头


戴着头盔的小哨兵，形象传神

造型和色彩上对"团队之星模"的模仿却是惟妙惟肖。

被模仿的不仅仅是热门的足球，ANC奥尼曾凭一款"小兵张嘎"火爆摄像头市场，最近又推出了新品小哨兵。这款摄像头非常别致，一个浑圆的"大脑袋"，只用绿、蓝、银灰微妙曲面避繁就简的组合，就传神地勾勒出一个小哨兵的形象，而摄像头的镜头在蓝底衬托下，就像小哨兵水灵灵的大眼睛，非常惹人喜爱！

三、推波助澜：色彩与数码产品外观造型

颜色不是一种孤立的表现手法，在数码产品的外观设计中，颜色是与其他表现要素牢牢联系在一起的。例如外观造型，许多数码产品的外观造型往往就有强烈的个性，而色彩则成为渲染和增强造型个性的催化剂。


Motofone超薄的身材与酷冷的金属色调令人向往

摩托罗拉推出的Motofone新手机，采用的是平板超薄的外观设计，操作键盘布局大方而规整，导航键用拇指就可轻松操作，而最具特色的是Motofone整个机身厚度也不过9mm。Motofone外观的整个设计都在突出这款机型易于掌握和操作，因此在颜色上也追求素雅淡静。机身以黑色为主调色，而银色的大导航键在黑色的衬托下，更显得分外精神。

与Motofone有异曲同工之妙的是索尼爱立信最新推出的时尚商务机M608c。该款机型同样采用直板设计，按键造型有回归传统的意味，采用方正风格设计，整个设计风格也在突出易用性。而这款手机同样采用素雅的黑或白作为主调色，凸现以核心功能为重的设计理念。


M608c属于索尼爱立信的商务机型，漂亮的外观还为它增添了许多时尚气息

不过，色彩也不完全只是辅助因素，在不少产品中，仍然会以色彩为鲜明的个性，来吸引玩家的眼球。摩托罗拉的V3就算得上是一个代表，自上市至今这款手机给玩家提供了多样的颜色选择，包括黑、银、粉、蓝4种颜色，而近期更是推出了别具特色的绿色。这样在颜色风格上别具风格的手机，即使摆在琳琅满目的货架上也会有万"红"丛中一点绿的夺目效果。


也许绿色的V3会得到军品爱好者的喜爱，贴上自己喜爱的军团标志，应该很有个性吧

光电颜色篇

光电颜色与自然颜色的最大不同在于——只要不开机，不通电，光电颜色就无法表现出来。因此，光电颜色相对来说要显得含蓄一些，但一旦通电开机，通过屏幕背光的颜色或显示屏的画面来展现出一个丰富的色彩世界时，光电颜色的表现力又是自然颜色难以望其项背的，而数码产品的精彩也越来越从光电颜色中体现出来。

一、显示屏：尽显精华

要说数码产品的色彩表现力，恐怕所有的部件在显示屏前都要黯然失色。一个数码产品所用的自然颜色再花哨，表现的力度仍然是受到极大限制的。首先自然颜色搭配非常固化，无法像光电颜色一样可自由变换。其次自然颜色数量与光电颜色数量级相比只能是小巫见大巫，你能想象在一个手机外壳上把成千上万种颜色堆积上去吗？如果有，那八成是毕加索的作品。而且无论多么绚丽的外壳，在夜晚也只能黯然失色。因此可以说小小显示屏中，尽数凝练了数码产品色彩表现的精华。

1.黑白单色时代的朴素表现

到目前为止，有许多数码产品的显示仍然是以黑白显示为主。最常见的莫过于一块普通的液晶屏，在通电时显示出黑字来。这也算是显示屏对色彩最朴素的表现了。在此之上更向前推进一步的就是黑白负片效果，也就是说以黑色作为背景色，而内容显示则为白色。尽管还是单纯的黑白效果，但还是能让看惯了黑字显示的玩家们有一些新意。例如三星针对女性用户推出的项链样式MP3 YP-F2。YP-F2的外壳有黑白两种颜色，显示屏也采用这两种色调来作为显示色彩的主调色，由于别致地用了黑底白字的负片效果，让这个点缀在项链式一体耳机上的明珠熠熠生辉。

即使黑白二色朴素的表现手法直到今天还在使用，但商家们仍然想为它注入一些时尚的要素。背光无疑成为一个好的选择，就如现代家居装饰喜好用背光灯烘托温馨氛



YP-F2通过外壳与屏幕形成的色彩对比效果别具一格

围的效果一样。早期的背光是将一个单独发光的LED放置在液晶屏旁边来实现的，目的是帮助用户在光线弱的环境里看清液晶屏的显示。但这种表现手法很快就被取代了，现在液晶屏的背光则天衣无缝地融合进了液晶屏中去，把整个液晶屏渲染成一种温和的色调。

例如三洋推出的MP3播放器DMP-M400SD，采用外接SD卡存储方式，最大可支持2GB SD卡。尽管有如此大容量而显得与众不同，但DMP-M400SD仍然采用的是单色背光屏，不过橙红色背光的点衬，让这款录音笔平添了一份温馨和浪漫。



录音笔的应用场合往往并不适合过于绚丽繁复的外观，于是设计者用一抹简单的橙色来为DMP-M400SD增添生气

2.TFT：尽写色彩风流

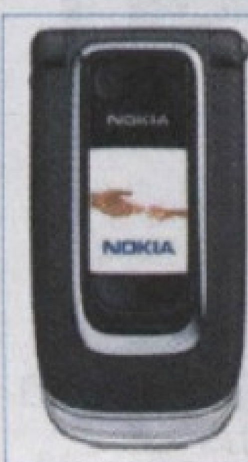
我们常常看到数码产品的性能介绍中，显示屏的介绍前面常常加一个TFT，这个TFT表示什么意思呢？TFT其实是英文Thin Film Transistor的缩写，翻译为中文意思就是薄膜晶体管。他的每个液晶像素点都是由集成在液晶像素点后的薄膜晶体管来驱动的，对成像的"主动控制力"很强。因此无论是在反应速度、色彩饱和度还是对比度等指标上，都要比其他模式的彩色显示屏，如CSTN、STN要高出一筹，当然它的成本相应也会高一些，而且使用起来比较耗电。

但TFT出众的色彩表现能力还是迅速为它赢得了人们的青睐，目前多数数码产品采用的都是TFT显示屏。不过，在TFT显示屏里，对色彩的表现也存在着等级的区别。少则4000色，多则达到26万色甚至更高。前段时间，iPod与全球知名的Rock & Roll乐队U2共同推出了iPod U2，最近推出了30G的升级版，这款产品配备的就是2.5英寸320×240分辨率6.5万色液晶显示屏。


iPod U2突破了iPod家族冷静的黑、白色调，沉稳中杂揉着狂野和激情，更符合当代年轻人的精神状态

有人认为26万色与6万色显示效果区别不大，但不少机型仍然采用26万色显示模式，尤其在带有视频功能的MP3、MP4、PMP等数码产品上。无论如何，26万色肯定要比6万色的显示模式高出一定级别的。最近魅族推出的MiniPlayer播放器，机身厚度仅仅10mm，让人感到设计者似乎格外珍惜空间，不过在这轻薄小巧的机身上，就安置了26万色的2.7英寸的TFT显示屏，成为该款机型的亮点之一。


魅族MiniPlayer播放器是近期销售最火爆的数码产品之一，这与其出色的外观是分不开的



诺基亚6131提供了无与伦比的色彩表现力，绚丽的屏幕显示效果令许多人第一眼看到就决定收入囊中

在诺基亚6131上，屏幕被分为内屏和外屏，外屏为TFT屏幕，最高支持26万色，这跟多数数码产品的显示设备差别不大。但内屏的色彩指标就要夸张得多了，QVGA分辨率TFT最高支持1670万色，堪称色彩表现的巨无霸。

3.STN：我也在活跃着

STN是Super Twisted Nematic的缩写，与TFT相比，它显示的效果从对比度、色彩饱和度等角度来说都要稍逊一筹，但STN有一个好处，它耗电比TFT要少，因此仍然获得了广泛的应用。例如索尼爱立信最新上市的Z550C手机，采用了内外两个屏幕，主屏幕仍然采用26万色的TFT，但副屏幕则是128×36像素的STN屏幕。



Z550C的STN外屏虽然简单，但别有一番雅致

除了TFT和STN，其他的还有如UFB、CSTN、TFD等屏幕，这些屏幕力求在TFT和STN之间寻求一个平衡点，同时兼顾画质、成本和耗电的多方需求，在现在的数码产品里均有不同范围的应用。

4.温馨浪漫的背光

在开机通电状态下展示出丰富多彩的颜色，除了显示屏以外，在键盘、控制按键等部位使用背光也渐成一大潮流。这种背光的诞生首先是为了操作数码产品更加便利，例如对显示屏来说，普通的单色显示屏或STN显示屏常常在光线弱的情况下造成阅读困难，背光的引入能帮助很好地解决这一问题。之后，数码产品的按键也采用了背光，这是便于在黑暗中也能方便地对数码产品进行操作。不过，随着背光的应用范围越来越广，它已超出了实用的范畴，而成为一种特别的装饰和点缀，当有背光衬托时，数码产品显得更加温馨和浪漫！索尼爱立信的K610为了在操作易用性上的增强，将常用的中置摇杆改换为了方向键，大按键设计更便于单手操作，而按键下面的蓝色背光设计，便于用户在黑暗中也能轻松玩转手机，清净又不失风情的蓝色则为产品平添了一份温情！


蓝色的键盘背光总是令人着迷

随着技术的发展，人们审美水平的不断提高，数码产品的颜色应用也会更加丰富多彩，更加讲求实用、科技与艺术的多元融合，我们期待着有更多更好的数码产品出现，用更加绚烂的色彩点缀我们美好的生活！

■晶合实验室 壹分

娱乐先锋 ——索尼爱立信K790c手机



- 320万像素摄像头，成像素质优秀
- 视频DJ等功能带来出色的娱乐性
- M2记忆棒货源较少，价格相对较贵
- K790c拥有强大的娱乐功能，出色的摄影能力结合强大的视频DJ和照片DJ功能造就了出色的娱乐性

项目	参数
网络频率：	EDGE/GSM 900/1800/1900
屏　　幕：	26万色240×320 TFT液晶
铃　　声：	72和弦铃声/音乐铃声（MP3/AAC格式）
摄 像 头：	320万有效像素/自动对焦
存　　储：	64MB机身内存/Micro记忆棒扩展
数据传输：	USB 2.0/EDGE/GPRS/红外/蓝牙
待机时间：	350小时
通话时间：	7小时
尺　　寸：	105mm×47mm×22mm
重　　量：	115g（实测）
附　　件：	软件光盘/数据线/线控耳塞/64MB Micro记忆棒/Micro记忆棒转接器/说明手册
价　　格：	4680元
咨询电话：	400-810-0000

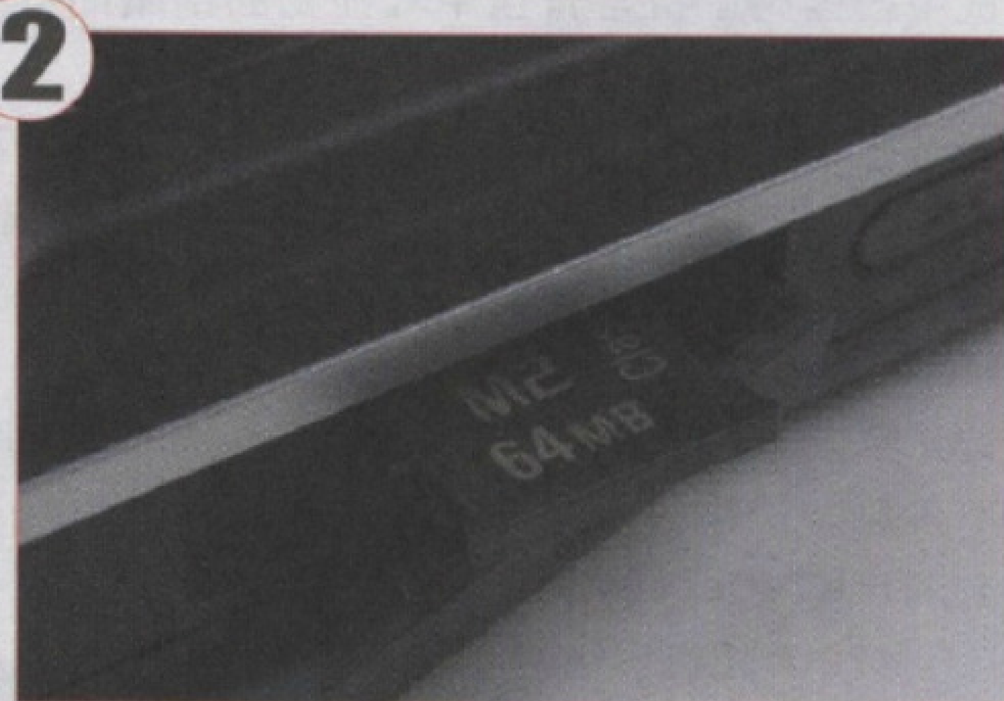
作为索尼爱立信2006年Walkman手机的旗舰型号，K790c尚未上市就已吸引了无数人的注意力。而在产品正式发布之前，本刊收到了K790c的工程样机，当产品在国内正式上市之后，索尼爱立信公司又为我们送来了零售版本的正式样品。这也使我们可在测试之余，对前后两个版本进行一些对比。

送测的两台K790c都采用了黑色与银色的搭配，而屏幕四周的蒸镀镜面边框与键盘控制区则使用了银灰色，3种色彩的交融带来强烈的金属质感。K790c的机身握在手中非常牢固，即使施加一定的压力，外壳的接缝处也不会出现变形与错位，更没有许多采用塑料外壳的产品那种“咯吱、咯吱”的声音，模具的精度与材料的强度由此可见一斑。机身正面的黑色外壳采用了特殊的拉丝纹理和表面处理工艺，触感细腻圆滑，令人爱不释手。

K790c采用了26万色240×320分辨率的TFT屏幕，色彩自然，画面细腻。屏幕上方的扬声器采用了银白色的金属网罩，很好地融入了整体设计，同时支持72和弦铃声和音乐铃声（MP3/AAC格式），音量也比以往产品要大一些。操控方面，K790c依然沿用了5向摇杆与6个功能键的搭配，5向摇杆定位准确，手感也不错。功能键的布局与W810c类似，从目前的资料来看，这样的布局在今后的一段时间内将被索尼爱立信的中高端直板机型所沿用。从数字键盘区能看出工程样机与最终正式版本之间的区别，正式零售版本的数字键盘采用了阶梯状的排列方式，4排按键之间有细微的高度落差。从测试来看，这样做是为了减少由于键盘区面积较小造成的误触。K790c的数字键盘手感较好，键程适中，段落清晰，配合T9输入法在进行文字输入时非常利落。



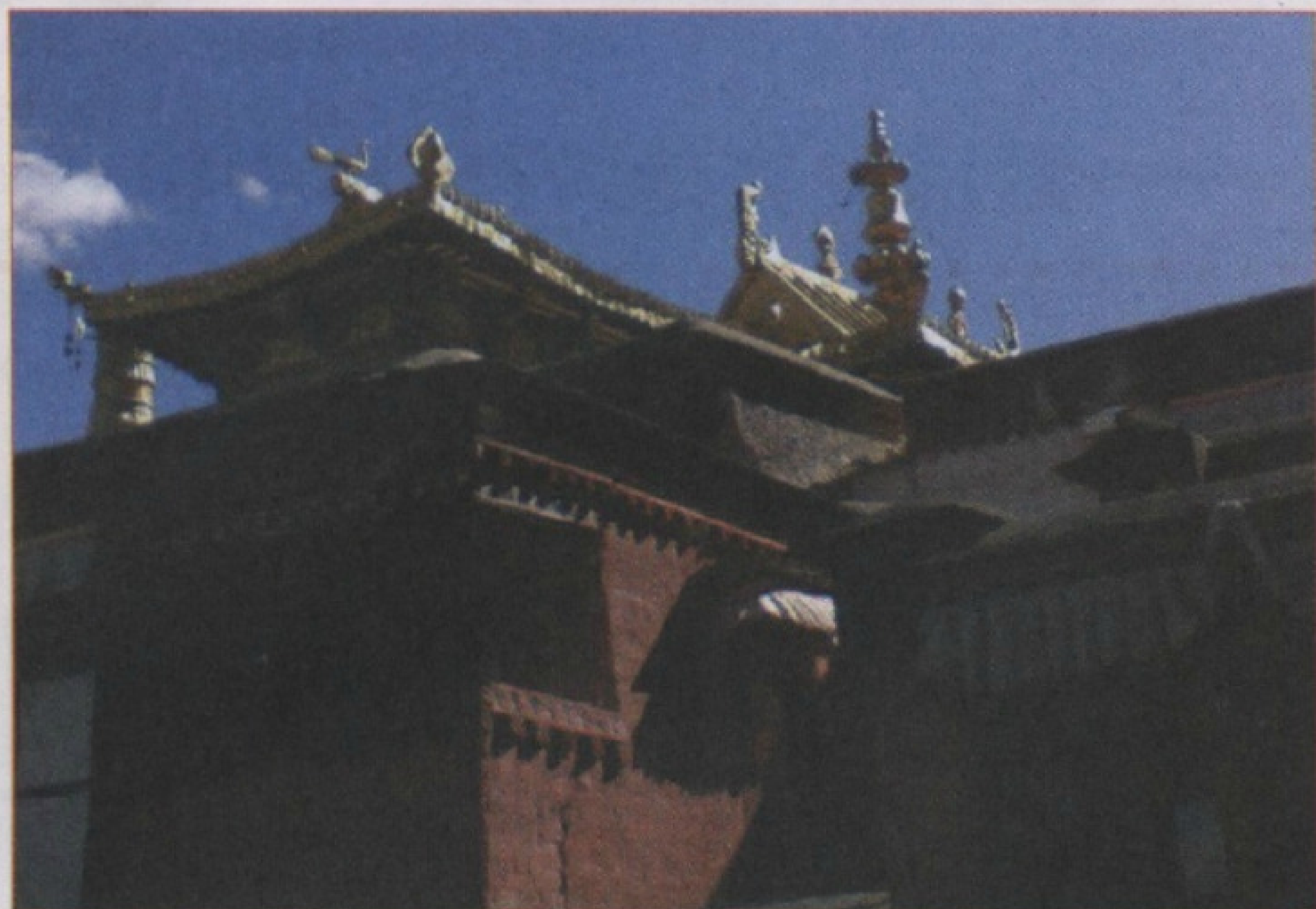
有效像素达到320万的摄像头，自动对焦和氙闪光灯带来了出色的拍摄效果

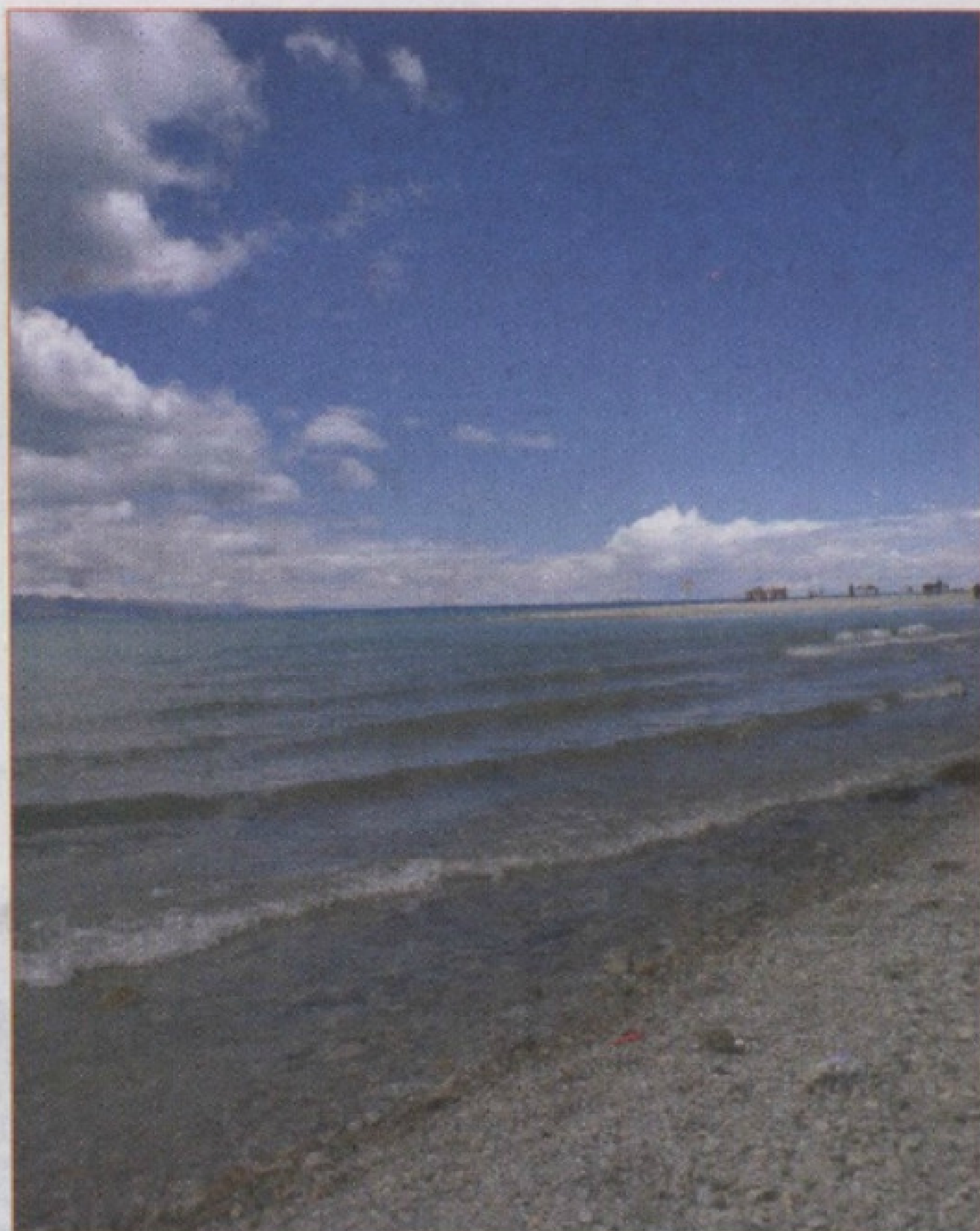


Micro记忆棒扩展是K790c引入的新技术，但目前要买到大容量的Micro记忆棒还不是太容易



国内的正式零售版本的数字键盘呈明显的阶梯状排列


K790c西藏日喀则扎什伦布寺实拍样张，金顶的边缘出现较明显的紫边现象


K790c西藏纳木措湖实拍样张，效果令人满意


K790c青藏铁路沿线实拍样张，色彩表现出色

机身的背面设计风格依旧沿袭了过去的类似数码相机的风格，不过这次将镜头盖的开合方式改为与索尼T系列卡片式相机相似的方式，只要轻轻向下一推就可露出镜头。而此时无论手机处在什么状态之下，都会立即进入相机模式。相机模式的启动速度很快，这一点很适合手机用户随时随地抓拍的需求。K790c的摄像头拥有320万有效像素，具备自动对焦与多种白平衡模式，加上氙闪光灯与独特的BestPic模式，为用户提供了相当高质量的照片。整体来看，K790c拍摄的照片质量已接近于入门级数码相机，远远超过市面上大部分手机的水平。在光线较弱的环境下，氙闪光灯更是为手机带来了真正的"闪光"，并且支持消除红眼。而K790c强大的影像编辑能力通过本栏目2006年第17期的《自娱自乐也精彩——手机电影自拍自导攻略》一文已有所体现。对PictBridge标准的支持，允许用户直接将手机与打印机连接打印。唯一值得商榷的是，即使手机处于锁键盘状态，相机模式依然会被启动，在测试中曾因为手机与背包中其他物品刮蹭而打开镜头盖，导致电能白白浪费的情况发生。

存储方面，机身内置64MB内存，虽然K790c不是智能手机，但320万像素的照片以及出色的视频拍摄和编辑能力，想让用户玩得尽兴，这点容量确实不够。因此索尼爱立信首次将体积更小的Memory Stick Micro（俗称"M2"）应用在手机上，相比过去的记忆棒，为机身内部节约了大量的空间。但目前市场上M2货源并不多见，价格相对较高，最大容量目前也只达到1GB，还无法完全满足K790c的需求。

K790c随机提供了一条新的线控专用耳塞，不支持用户自行更换耳塞。为了全面评价K790c的音质表现，我们使用W800c附带的线控转接达音科EX01。测试中K790c的音质表现不错，高中低3频较均衡，低频下潜令人满意，高频也有一定的延伸，声场定位较好，只是开阔度较逊。随机配送的耳塞中高频较出色，低频则量感较少，使用海绵套后得到一定改善。总体而言K790c的水准已在大部分MP3播放器之上，标配耳塞的表现也能接受。



从这张图片可看到更多细节：精细的做工、特殊处理的表面材质、零售版本与工程样机在键盘上的区别等

K790c的整体响应速度令人满意，工程样机的完成度相当之高，除了外观的细节几乎与最终零售版本没有区别，而且相比之下，工程样机的响应速度还要略快一点。整个测试过程中两部K790c的表现都非常稳定，没有出现任何异常状况。另外值得一提的是，索尼爱立信产品一贯优异的蓝牙表现，相信这一点会为它吸引更多的用户。强大的娱乐功能和稳定的性能表现使我们对K790c没有更多的挑剔，两周左右的待机时间和近7小时的通话时间也令人满意，唯一的遗憾是，新机型上市价格较高，想拥有它的用户恐怕需要经历一番心理斗争。

■晶合实验室 热血废人

高雅鹅卵石——明基西门子SL75滑盖手机



- 外壳工艺优秀，按键手感舒适
- 附赠配件有限，数据通信在安全性有待加强
- 屏幕显示效果有待提高
- SL75最吸引眼球的地方莫过于它那精致的外观。如果显示效果与内置功能能进一步强化，会更具性价比

网络频率：	GSM 900/1800/1900
屏　　幕：	26万色TFT屏幕
摄 像 头：	130万像素CMOS（支持5倍数码变焦）
铃　　声：	40和弦铃声（支持MP3铃声）
媒体格式：	音乐格式20～320kbps ACC/MP3/MP4/视频格式MPEG4
连接方式：	蓝牙/数据线（USB 2.0）/WAP 1.2/WAP 2.0
尺寸/体积：	92mm×48mm×23.5mm
重　　量：	102g（实测，含电池）
附　　件：	说明书/旅行充电器/说明书/驱动光盘
价　　格：	2680元
咨询电话：	400-888-5656

高档典雅的黑色钢琴烤漆，做工精湛的机身，SL75再次重现了西门子手机特有的圆润风格。经过几代滑盖手机设计制造上的经验积累，无论是操控按键的回馈手感还是滑盖时的节奏性，SL75均达到了手机制造业的上层水准。1.8英寸26万色TFT彩色屏幕在机身闭合的情形下可谓赏心悦目，可是132×176的分辨率限制了屏幕的视觉效果。机器的操控主要依赖于屏幕下方的控制按键区，除常见的多向导航与功能按键外，新增了媒体播放、互联网的快捷键，并在机身的左右银色边条上，巧妙地隐藏了拍摄、播放、音量控制键，合理利用了有限的空间，体现了一种简约的美。



机身背部超大的自拍镜

SL75内置130万支持5倍数码变焦的CMOS摄像头，并辅以闪光灯与大面积反光镜。在拍摄模式下，可支持5种照片解析度、6种色彩模式与3种白平衡。明亮度调节中，则有7级选项可供调节，不过，虽然功能丰富，但拍摄效果难以恭维。闪光灯在长按拍摄键时可暂时充当照明设备；自拍镜也可为注重仪表的人士提供另一种需求，最大程度上利用了机器所承载的所有功能。内置菜单在直观的12宫格动态显示时，可支持数字键快速选择。在大字体显示模式下，则采用传统的菜单式结构。T9输入法保证了文本输入效率，而3种字体缩放程度照顾了绝大部分用户的视力程度。58MB的机身内存容量可满足日常应用，在动态内存管理机制下可保存500位联系人的详细资料，并预设9个组群加以分类管理，特定的来电铃声与图片均可自由设定。继承了西门子手机一贯特点，手机铃声大而清脆，多种音乐文件都可作为铃声使用。


滑开后的SL75全景，滑盖推动的手感非常好

在数据通信上，SL75摒弃了红外传输，直接采用蓝牙为主要通信手段，并可用蓝牙耳机进行音乐赏析，但在蓝牙设备相互连接中缺少认证过程，数据安全性令人担忧。SL75内置WAP 2.0浏览器使网络功能得到了进一步延伸，可选配的USB数据线直连PC。由于SL75并非智能手机，因此对Java软件的兼容性与运行速度是本次测试的重点，我们利用内置的浏览器下载了多种Java小程序，运行速度比较令人满意，偶有延迟也在可接受的范围之内。对比过去M55炫酷的来电指示灯，SL75特色的震动提示也不失为一种张扬个性的表现方式。长达一周的待机时间与4小时27分的通话时长，可满足绝大部分用户的需求。


内部元器件缺乏有效保护措施

■晶合实验室 魔之左手

时尚脉动 ——爱国者UW-F029数字音频播放器



- 可作为一款实用的电子表使用
- 几乎是可做到的最大彩屏
- 性能一般
- 时尚小巧的多功能播放器

容　　量：	512MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV/OGG/AVI/JPEG/TXT
显 示 屏：	全彩LCD
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	38.5mm×41mm×14mm（不包括表带）
重　　量：	34g(实测)
附　　件：	耳机/充电器/USB转接线/使用说明书
价　　格：	699元
咨询电话：	800-810-7666

“看起来它是一块手表，实际上……”看到爱国者UW-F029时，我不禁想起了这句话，因为它怎么看都是一款设计时尚的电子表，整个表盘是一块彩色LCD，较大的面积让它可显示更多的内容，日期和秒针统统一目了然，最特别的是，每一分钟显示的颜色都会变化，给人很活泼的感觉。

当然，作为一款数码播放器，用户更关心的还是F029的播放功能，它内置512MB闪存，除了支持MP3、WMA、OGG和WAV等音频文件外，还可支持AVI格式视频（需转换）、TXT电子书和JPEG图片显示。其1.3英寸LCD分辨率为160×128，色彩数则达到26万色，在一般使用中显示能力绰绰有余，不过观看视频和图片时分辨率就显得不足了。

这款产品的功能很全面，提供了中文简体、繁体和英文菜单，古典、流行、摇滚等多种音效模式并且支持歌词显示等功能。另外，这款产品还支持录音功能，不过从其设计和实际使用情况看更适合于用户录取自己的声音，毕竟将手表靠近自己的嘴巴进行录音，是颇有些未来感的动作，而靠近别人的脸部就有些冒犯了。它提供了闹钟功能，尽管可选择内存中的歌曲作为闹铃，是很个性化的设置，但一直戴着耳机等待闹钟的用户似乎不会很多，本身不带扬声器的F029这个功能相当鸡肋。

爱国者UW-F029通体为黑色（还有白色半透明款式），只在表盘上进行了一些色彩的装饰，这款产品的材质和做工比较一般，外壳为塑料材质，不过厚重的表体还是显得很坚固的，这样的材质也保证了其重量较轻，不会对佩带者的活动造成明显负担。控制键位于表体两侧，还是比较容易使用的，不过因为功能较多，操作略显复杂。因携带方式的特殊性，其耳机线长度进行了一定的限制，在满足长度够用的情况下又不能过长造成缠绕，并且在线上准备了固定用的夹子。它采用USB接口进行充电，充电时可连接电脑也可使用附送的变压器，接口位置过于靠近表带，USB线接口受到阻碍，我们在使用时很难将其插接得很紧。

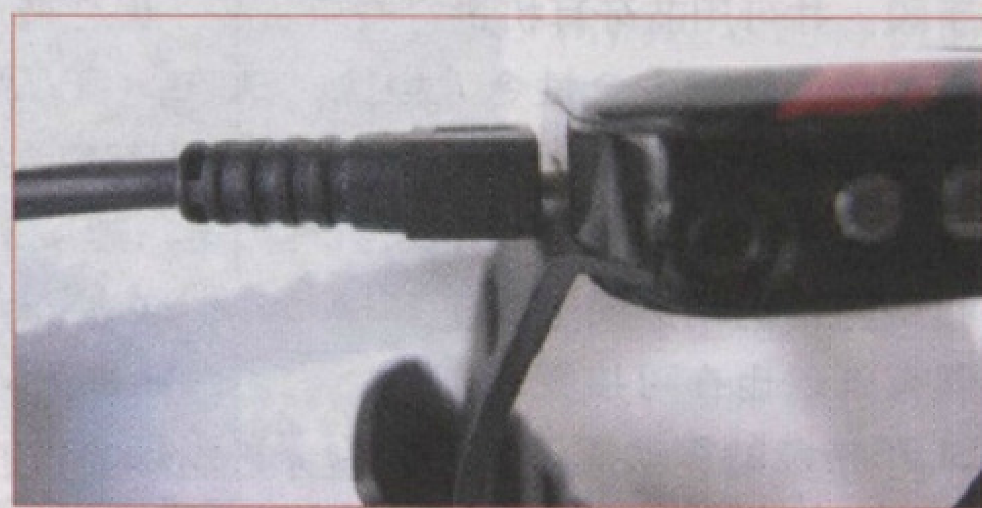
在测试中，这款产品的持续播放时间达到4.5小时以上，充电时间则在2小时以内。UW-F029的播放质量很一般，无法满足对音质有较高要求的用户，从测试表现来看，它更适合于进行户外运动的人员，这倒是和爱国者的视尚系列太阳镜MP3有一些类似。从爱国者今年的产品规划来看，MP3播放器使用功能和使用方式的拓展将成为一个重要的方面。



大屏幕提供了更丰富的时间显示方式



播放视频时的分辨率不足



USB接口过于靠近表带

编者按：木马作为最早出现的恶意软件之一，其动作就像小偷一样潜伏在计算机里盗窃用户资料，生怕被用户发现并将其删除；而目前人人喊打的流氓软件乃是名副其实的流氓，就怕用户看不到所以不时弹出广告，通过广告获得利益，而它们的绝招就是让用户无法删除；最近出现的勒索软件，则非常露骨地挟持用户资料以换取利益，宛如强盗一般。从木马软件到流氓软件再到勒索软件，就是一段从小偷到强盗的进化史。

严肃点，打劫呢

——记勒索软件的悄然浮现

■广东 GZ

2006年6月6日是西方俗称的魔鬼重生日，这天在国内出现一种全新类型的计算机病毒，也恰似魔鬼撒旦般邪恶。这种新进入恶意软件名人堂的病毒被称为Ransomware，中文直译为勒索软件。顾名思义，Ransomware以绑架劫持计算机资源为条件向用户勒索钱财，“给钱，否则撕票！”的手段终于从现实生活杀入了虚拟世界。面对邪恶日渐滋生的网络环境，用户又该到何处寻觅解脱之路？

一、案例——第一次亲密接触

2006年6月14日广州市公安局网监分局开始接到网民报警，称在“新曦数据库”网站（www.sunhay.com）下载企业资料后中了病毒。中了该病毒的计算机硬盘内的资料全部丢失，重启电脑后桌面出现了一名为“拯救硬盘”的TXT文件，执行该文件后要求用户通过银行柜员机向某账户转账XX元，然后通过手机编发短信发送至特定号码，根据回复短信中的序列号即可修复硬盘

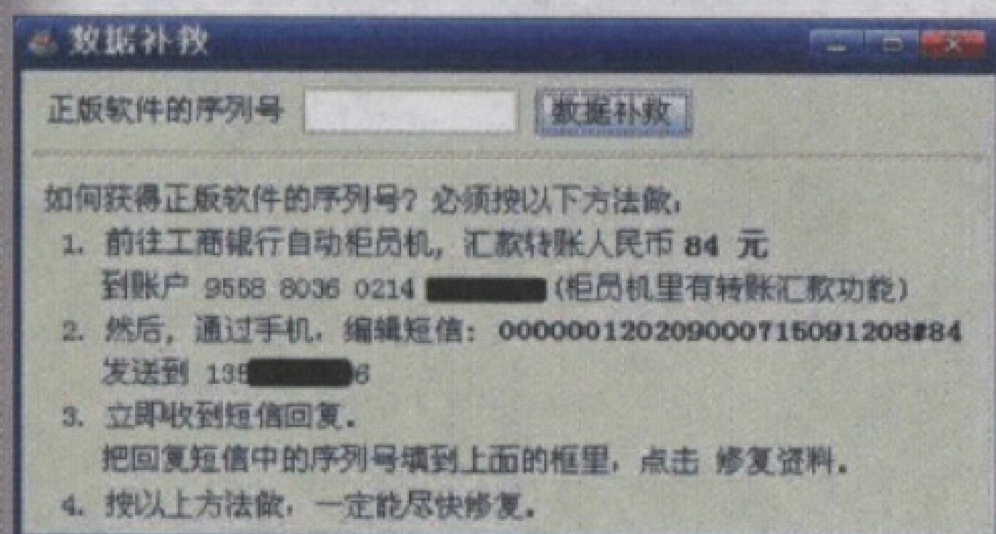


图1：伪装数据恢复的汇款提示

内遗失资料（**图1**）。滑稽的是，该病毒居然以正版软件序列号为名，显然想利用计算机用户多拥有盗版软件为心理欺诈，充分显示绑架者外强中干的自欺心态。在随后的短短几天内，这款被命名为“敲诈者”（Trojan.Win32.Pluder.a）的木马病毒迅速发展出7个变种，受害的人群很快就扩散到全国范围内，就这样中国的网民们完成了与Ransomware的第一次亲密接触。

那么“敲诈者”究竟会在用户计算机中干什么呢？当“敲诈者”开始运行，首先会在计算机本地磁盘根目录下建立一个属性为系统、隐藏和只读的备份文件夹，命名为“控制面板.{ 21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}”；接着病毒搜索本地磁盘上的用户常用格式文档，包括Office文件和压缩文件，如.xls、.doc、.

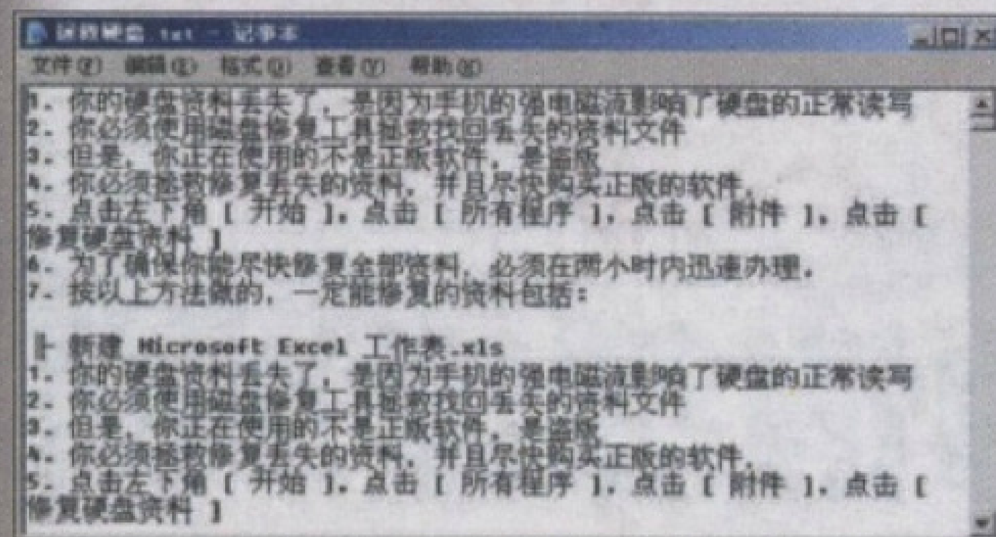


图2：欺骗手段确实不太高明

mdb、.ppt、.wps、.zip、.rar等；然后把搜索到的文件移动到刚才创建的隐性备份文件夹中，并造成用户的常用文档已丢失的假象。为了达到勒索用户钱财的目的，木马会生成一个开机时自动打开的文本文件，其内容如下（**图2**）：“你的硬盘资料丢失了，是因为手机的强电磁流影响了硬盘的正常读写。你必须使用磁盘修复工具拯救找回丢失的资料文件，但你正在使用的不是正版软件是盗版。你必须拯救修复丢失的资料，并且尽快购买正版的软件，点击左下角‘开始’→‘所有程序’→‘附件’→‘修复硬盘资料’。为了确保你能尽快修复全部资料，必须在两小时内迅速办理。按以上方法做的，一定能修复丢失的文件。”此文本文件下方会列出被“敲诈者”病毒所隐藏的文件名，试图虚张声势以增强其说服力和威胁性。

此时可看出“敲诈者”劫持用户文件的办法相当幼稚，因为所有文件并没有从硬盘上真正删除，仅仅只是作了简单的隐藏处理，稍有经验的用户都能轻易地找回“被绑架”的文件。首先打开资源管理器菜单“查看”→“文件夹选项”中的“显示所有文件和文件夹”以及“显示受保护的操作系统文件”两个选项（**图3**），即可将“敲诈者”建立的备份文件夹显示出来。然后点击“开始”→“运行”，输入CMD启动命令行界面（**图4**），如

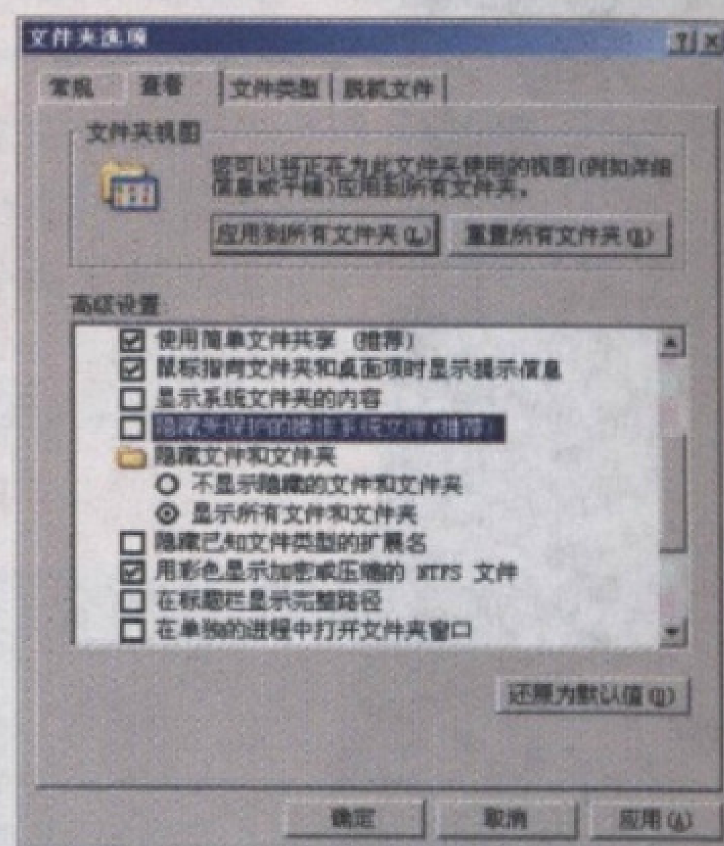


图3：让简单隐藏手段失效

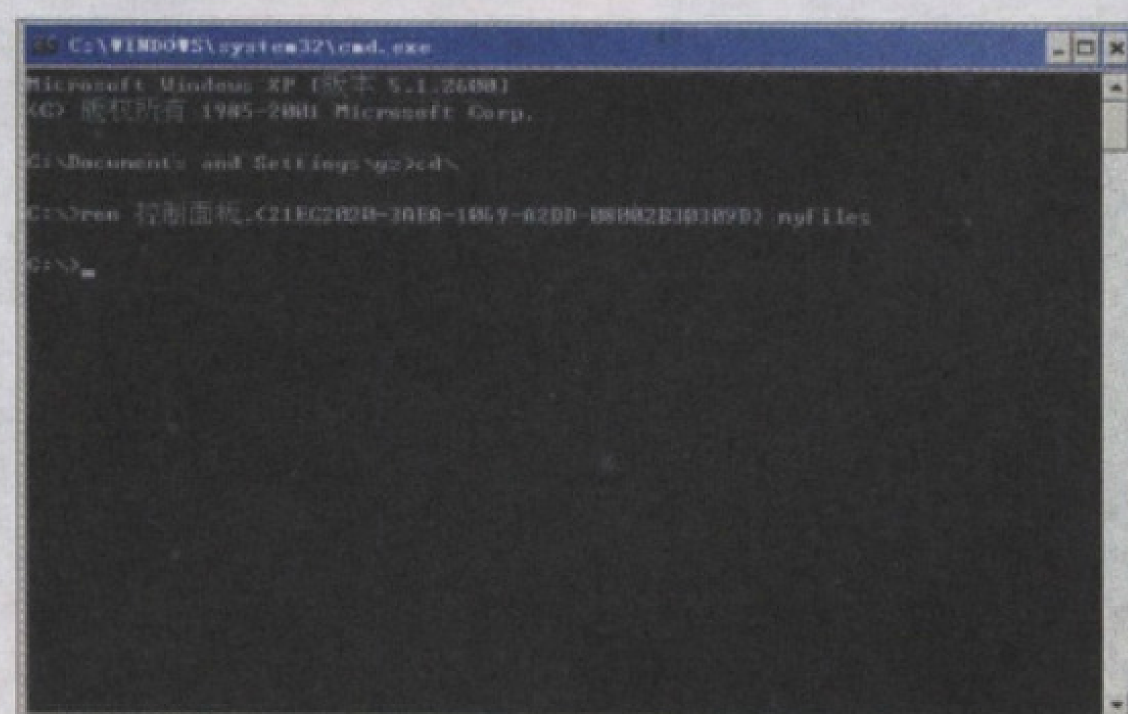


图4：通过注册表找回文件

果在C盘根目录下发现“控制面板”图标，则进入C盘根目录输入以下命令“ren 控制面板.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D} myfiles”，这样即可在C盘根目录找到重命名的Myfiles文件夹，里面内容也就是被木马隐藏的文件，其他磁盘根目录也都用相同方法处理。虽然“敲诈者”很快衍生出7个变种，但其始终采用的是隐藏加密文件的劫持手法，只是通过锁定键值表的方法来隐藏用户常用文件，较原先修改文件夹属性隐藏的方式技术上有了改进，加大了中毒用户手工找回被隐藏文件的难度。如“敲诈者”TrojanSpy.Agent.br会强行修改注册表键值：

[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced]

"Hidden" = 2

[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced]

"HideFileExt" = 1

[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced]

"SuperHidden" = 1

[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced]

"ShowSuperHidden" = 0

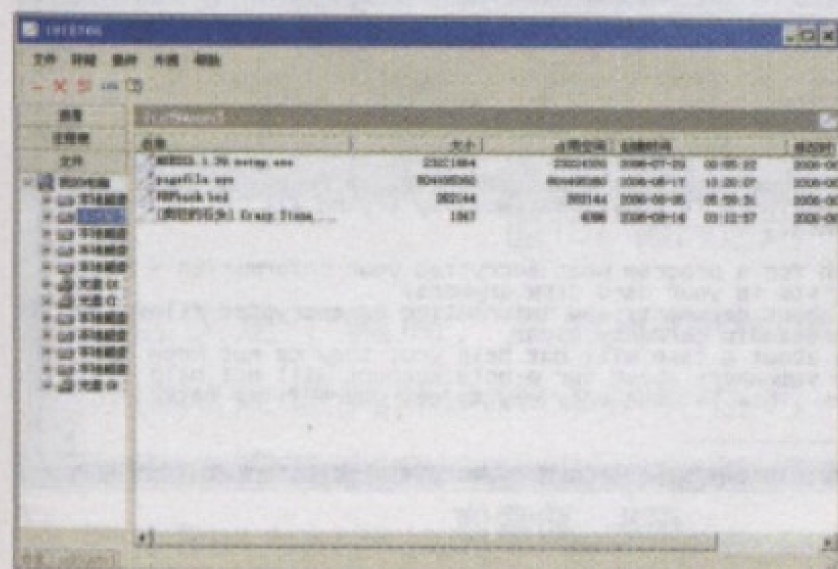


图5：任何隐藏手段都难逃IceSword法眼

这样用户即使能打开隐藏文件夹，也不能从资源管理器中看见病毒所隐藏的文件夹。当然，有注册表常识的用户只需执行"regedit"，修改被病毒破坏注册表的以上各个键值，就能显示隐藏文件以及系统文件。事实上，对于"敲诈者"及其所有变种有一个通用的恢复方案，那就是使用工具软件IceSword的文件查看器（**图5**）。其实，几乎所有文件夹外壳加密软件都无法阻止IceSword的查看，更遑论"敲诈者"及变种简单的文件夹隐藏（http://www.blogcn.com/user17/pjf/index.html）。

分析"敲诈者"可总结出Ransomware的基本特征，即病毒并不针对特定用户而只针对普通用户，在计算机上搜索多种类型的文件，而文件类型是由扩展名标识的一这些文件类型通常包含用户可能用到的大部分重要资料，使用户面临重要信息丢失的风险；接着勒索软件对搜索到的文件进行加密处理，依据勒索者自身的技术水平会使用不同加密方式；最后勒索软件会以醒目的方式通知用户详细汇款方法和解密操作方法。这其中最重要的环节就是对于用户文件的加密，也就是说Ransomware的本质其实是加密软件。很显然"敲诈者"在技术上并不是成功的加密软件，它仅仅采用最为简单的隐藏式加密，也并没有很好地保护自身样本。目前，已知的其他4款Ransomware就未必如此赢弱，它们又采用了什么样的加密方案呢？

二、坑蒙拐骗——讲技术的强盗

2005年5月23日发现的首例勒索软件Trojan.PGPCoder采用明火执仗的暴力劫持方式（**图6**），其采用RSA算法对用户文件进行加密，也就不难理解勒索者为何将木马命名为PGPCoder（具体见本刊2004年第14期《保护你的私密权》）。当Trojan.PGPCoder运行时，会创建注册表项：

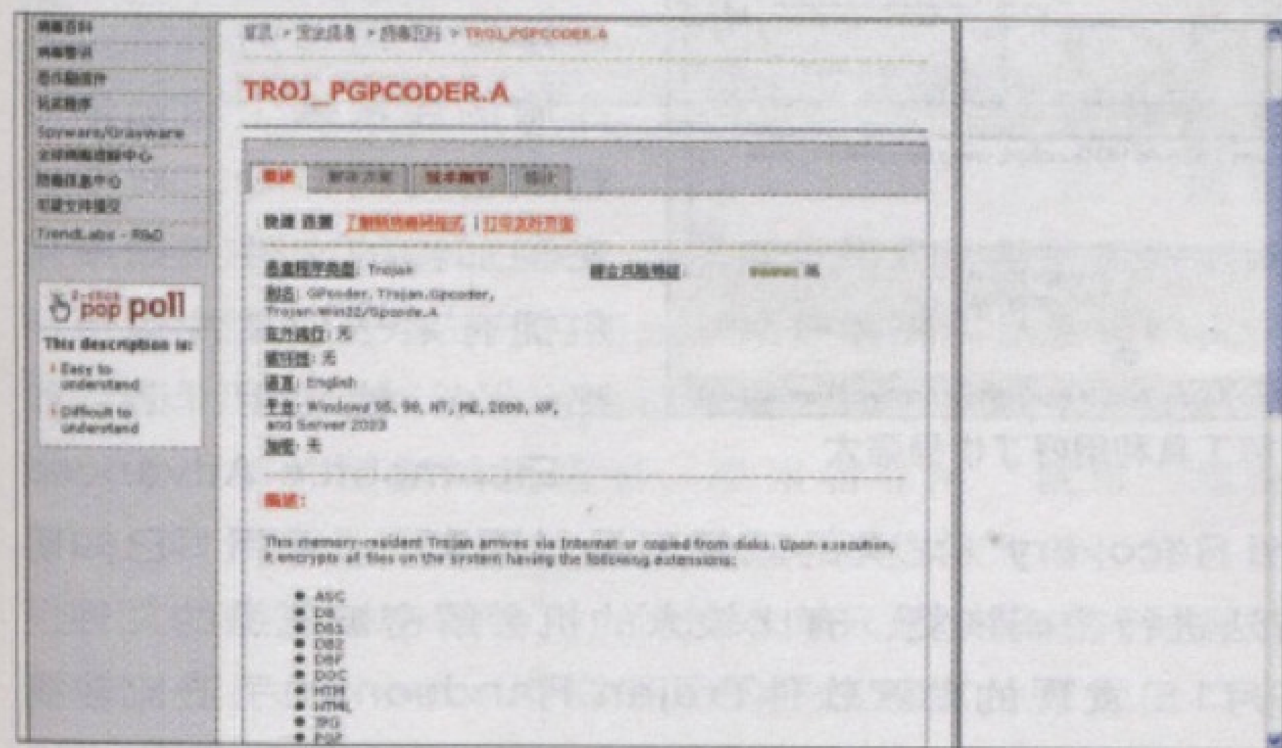


图6：更高明的勒索软件

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]

"services" = "[病毒的全路径]"

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Sysinf]

"cur_not_done" = "[病毒加密用的16进制值]"

然后病毒搜索本地磁盘中某些扩展名的文件，并逐一对其进行RSA加密并将文件名加Coder前缀，例如Document.doc文件将变成Coderdocument.doc文件，然后删除被加密的源文件。同时创建文件ATTENTION!!!.txt到每个含有被加密文件的目录，文件中含有勒索者的E-mail联系方式（通常勒索者会通知用户汇款200美元至其E-GOLD账户）。最后病毒会创建文件"C:\tmp.bat"，通过这个文件将自身删除以保护自身样本。PGPCoder的厉害之处在于其高强度的加密技术，即使用巨型计算机也无法在有限时间内穷举破解其加密文件。随后这两个变种进一步提示了加密强度，甚至使用了高达660位的密钥，可以说暴力破解PGPcoder加密文件是不现实的。所幸许多杀毒厂商对PGPcoder进行了逆向工程分析，通过

RSA算法

1978年就出现了RSA算法，算法的名字以发明者的名字命名：Ron Rivest、AdiShamir和Leonard Adleman，这是第一个既能用于数据加密也能用于数字签名的算法。它非常易于理解和操作，虽然RSA算法的安全性一直未能得到理论上的证明，但RSA算法经历了各种攻击考验至今未被攻破。RSA的安全性依赖于大数分解，公钥和私钥都是两个大素数（大于100个十进制位）的函数，据猜测，从一个密钥和密文推断出明文的难度等同于分解两个大素数的积。不过，RSA算法也有明显的缺点：首先其产生密钥很麻烦，受到素数产生技术的限制，因而难以做到一次一密；其次分组长度太大，为保证安全性，密钥至少要600位以上，使得运算代价很高导致加密速度较慢，较对称密码算法慢数个数量级，而且随着大数分解技术的发展，这个密钥长度还必须不断攀升才能保证安全。

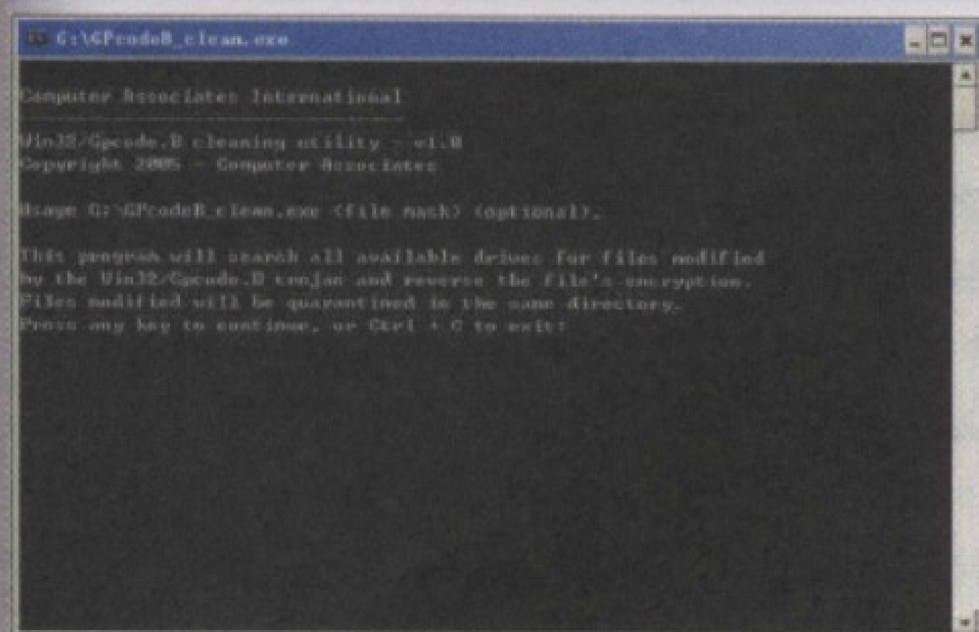


图7：恢复文件并不容易

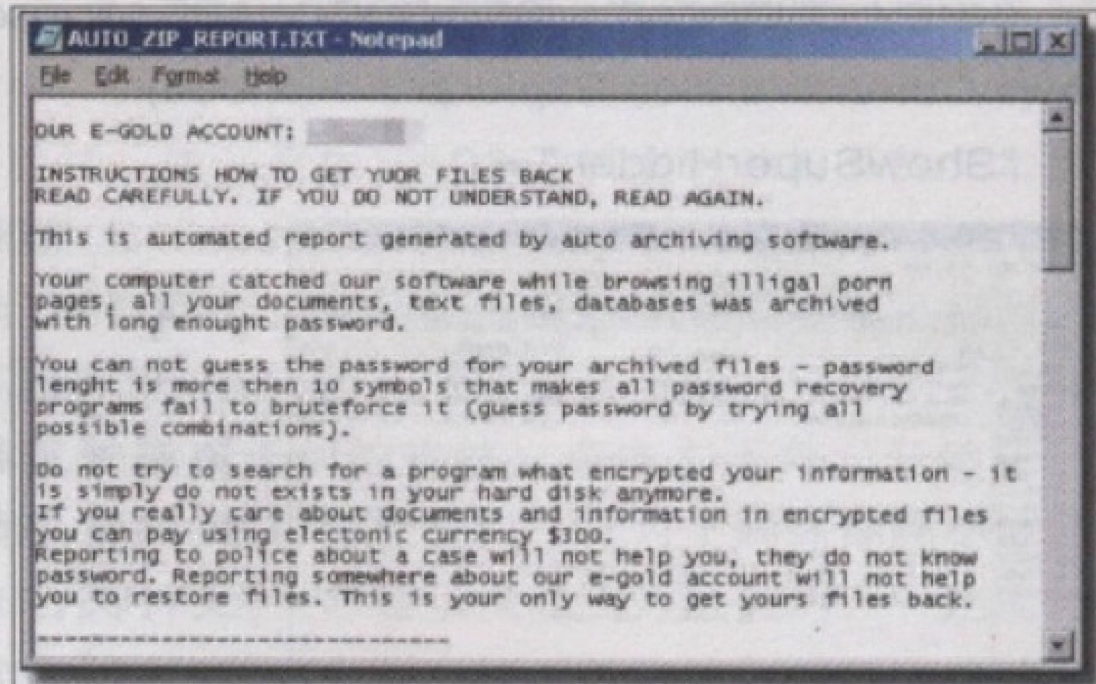
破解PGPcoder代码能帮助用户恢复自己的文件（**图7**），例如用户可使用Restore_GpcodeB恢复被Trojan.PGPCoder.B病毒加密的文件（http://www.kill.com.cn/download/vir/Restore_GpcodeB.ZIP）。

E-GOLD账户



创建于1995年的E-GOLD是一家有银行背景的网站，是完全基于Internet的网上支付平台。它具有完全匿名、快捷方便等特点与优势，使得金融支付跨越了地域概念。在短短6年的时间里得到了迅猛发展，全世界越来越多的公司和网络商店开始接受E-GOLD支付，包括雅虎、亚马逊等很多网络公司都开通了E-GOLD支付交易通道。用户只需花数分钟即可免费申请一个E-GOLD账户，而账号之间互相转账只需数秒钟。不论用户身居何地，随时都可把现金通过银行直接转到E-GOLD账户，也可把E-GOLD账户里的收入转到全球任何一家银行的私人账户。此外E-GOLD以黄金作为等价基础，完全脱离任何国家内部财政的影响。此外E-GOLD和Paypal不同的地方是，E-GOLD完全脱离付款公司而存在。也就是说E-GOLD只是一个中介机构，所以它不需要信用卡和银行账户等烦琐的手续，所有兑换工作由第三方机构完成。

2006年3月11日发现的勒索软件Trojan.Cryzip的手法基本类似于PGPcoder，关键的不同点在于其采用商业压缩库加密，将文件存储在一个密码保护模式下的ZIP压缩包中。显然相较于RAS算法加密而言，ZIP口令是个更简单和高效率的加密方式，而且也正像Trojan.Cryzip生成的AUTO_ZIP_REPORT.TXT文件所提到的，其加密的ZIP口令长度超过10位，足够让世面上所有的密码暴力破解软件都对它没辙，用户只有乖乖地汇款200美元至其E-GOLD账户才能赎回文件。在AUTO_ZIP_REPORT.TXT文件的最顶端，勒索者的E-GOLD账号在99个账号中随机选取（**图8**），勒索者希望即使其中某一E-GOLD账号被关闭，他仍然能从其他E-GOLD账户中拿到钱。不过狡猾的勒索者却犯下一个错误，其AUTO_ZIP_REPORT.TXT的内容通过简单的异或加密后保存在Cryzip的DLL文件里，然而用来加密ZIP文件的口令也被嵌入保存在DLL文件中，而且这个口令居然并没有任何加密。所以破解其加密文件的方法就是，简单地输入口令"C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\VC98"，这个字符串经常出现在通过Visual C++ 6编译的项目中，勒索者使用这种相似的字符串来做密码，显然是企图让那些发现此DLL文件并通过逆向工程寻找密码的人忽略此字符串。不过，很快Cryzip变种修改了自己的错误，它会偷偷连接某个网站来下载加密用的口令。对于其变种加密的文件，如果用户拥有某一个文件备份，那么使用诸如"Elcomsoft's Advanced ZIP Password Recovery"之类的破解工具（**图9**），采用"已知明文攻击"的方法进行密码恢复，有比较大的机会解密被压缩的文件。


AUTO_ZIP_REPORT.TXT - Notepad

OUR E-GOLD ACCOUNT:

INSTRUCTIONS HOW TO GET YUOR FILES BACK
READ CAREFULLY. IF YOU DO NOT UNDERSTAND, READ AGAIN.

This is automated report generated by auto archiving software.

Your computer catched our software while browsing illigal porn pages, all your documents, text files, databases was archived with long enought password.

You can not guess the password for your archived files - password lenght is more then 10 symbols that makes all password recovery programs fail to bruteforce it (guess password by trying all possible combinations).

Do not try to search for a program what encrypted your information - it is simply do not exists in your hard disk anymore.
If you really care about documents and information in encrypted files you can pay using electonic currency $300.
Reporting to police about a case will not help you, they do not know password. Reporting somewhere about our e-gold account will not help you to restore files. This is your only way to get yours files back.

图8：勒索信

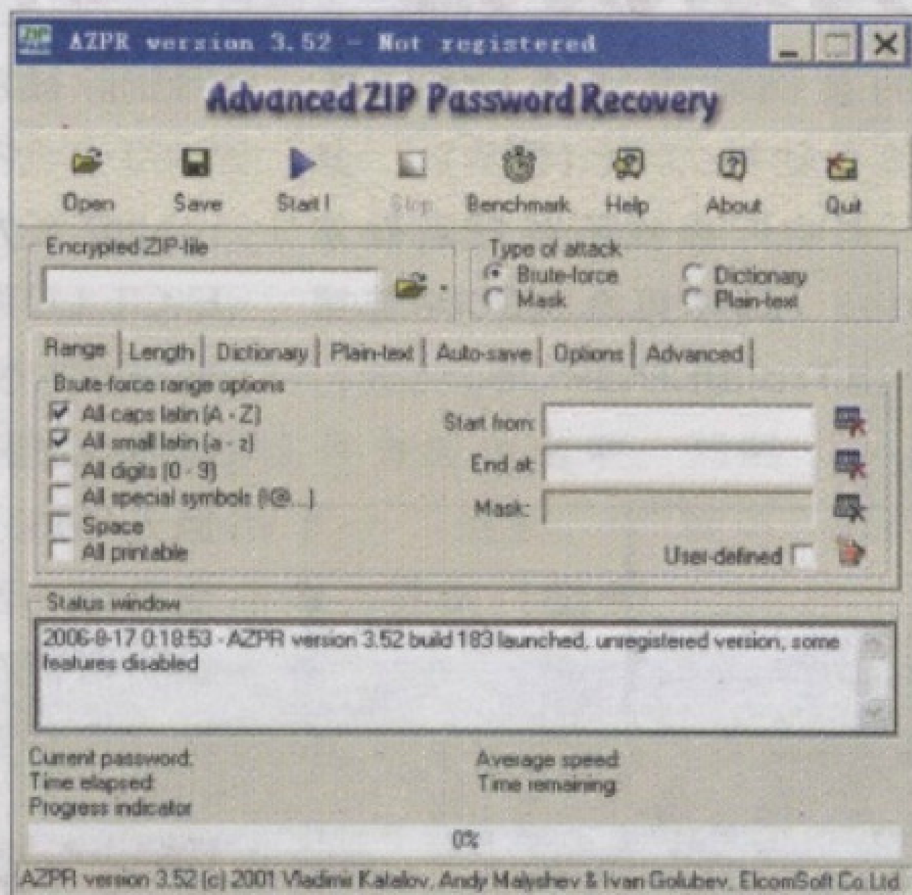


图9：破解工具利用好了也很强大

2006年5月1日发现的勒索软件Trojan.Randsom的手法比较搞笑，基本上属于连蒙带骗，实际上并没有劫持用户任何文件。当Randsom被运行时会创建一大堆执行文件，如Corpstats.exe、Winstart.exe、004.exe 005.exe等。然后修改添加注册表

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]

"cleanup" = "%System%\oobe\setup\corpstats.exe"

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnceEx]

"cleanup" = "%System%\oobe\setup\corpstats.exe"

然后木马病毒会锁定计算机，并要求用户通过Western Union汇款10.99美元，否则就会每30分钟删除一个文件（**下页图10**）。实

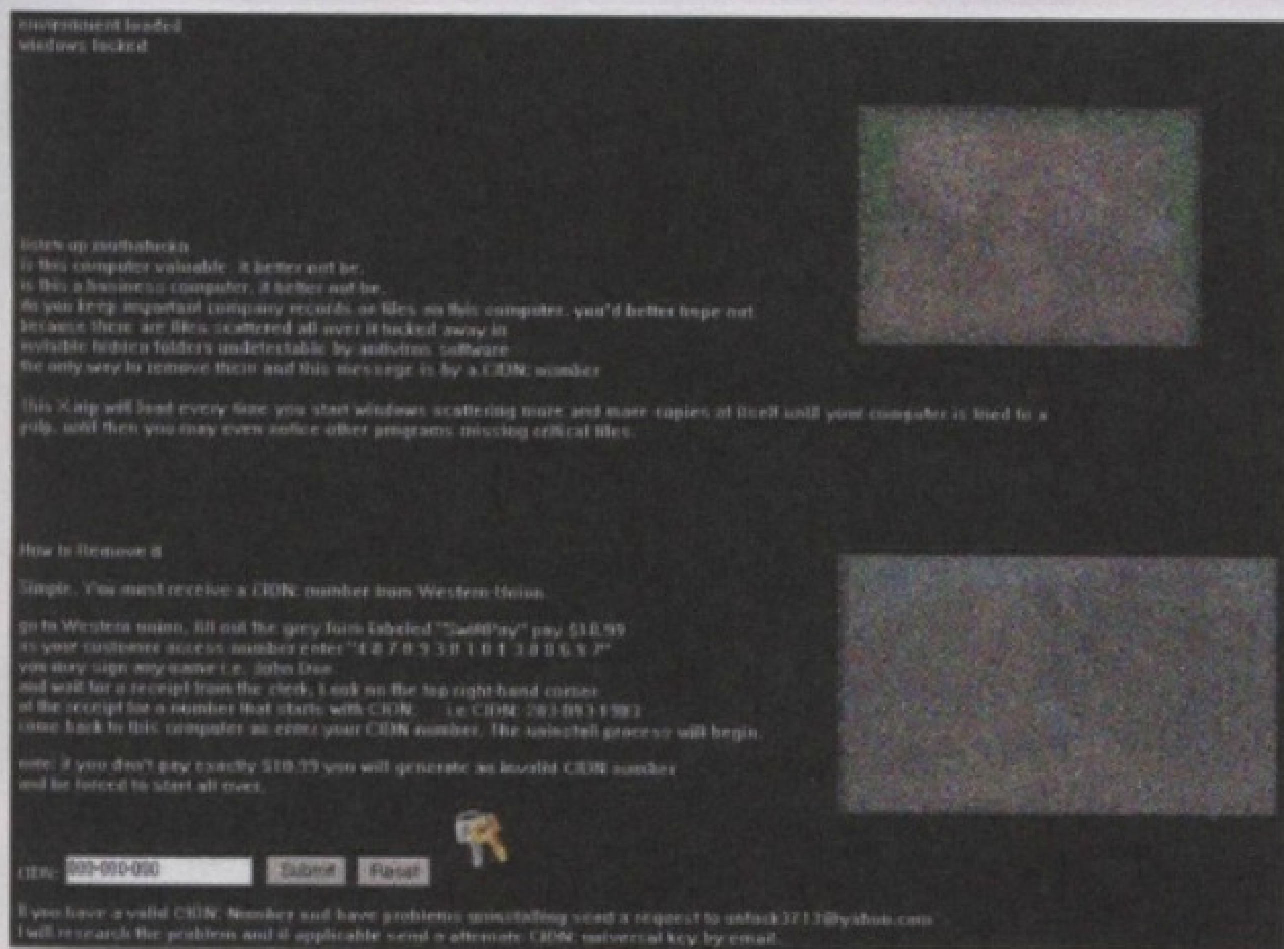


图10：限时通知

际上这仅是个骗局，虽然Randsom会在Windows目录下创建批处理文件Dat1.bat并执行，但其内容都是cd、dir、tree等无害命令，此外软件偶尔会在系统目录下创建文件Bat.bat并执行，其内容也只是延时关闭计算机而已。不过此病毒在内存中执行多个守护进程，如果用户结束其中的进程，木马救护显示威胁挑衅的信息，大意为“Ctrl+Alt+Del是无能为力的，我们会越杀越多”之类。显然知道Trojan.Randsom工作方式后清除其极为简单。

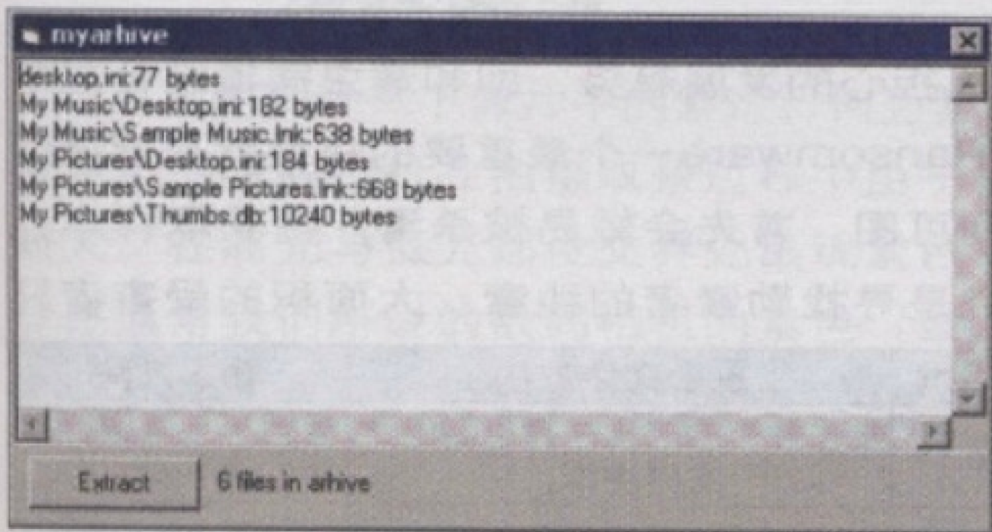


图11：压缩文件加密是目前勒索常用手段

2006年5月5日发现的勒索软件Trojan.Archiveus则采用了诱拐的手法，病毒并不会要求用户直接汇款，而是指示用户从某些俄罗斯网站购买价值75美元左右的药品，用户购买药品后将购买药品的订单ID通过邮件发送给勒索者，勒索者确认无误后将密码通过邮件回复给受害者。勒索者非常“诚恳”地留言：“我们不是要你的钱！我们只想跟你做生意，你甚至可以从中获得意外之财”，仿佛本身只是一款较为另类的广告软件。Archiveus同样采用的是压缩文件并加上口令保护（**图11**），不同于前者的是，Archiveus将“My Documents”文件夹下的文件全数压缩为一个Encrypted.als文件，而不是分别进行压缩加密。不过，Trojan.Archiveus的作者也犯了同样的错误，人们通过样本的逆向工程分析轻易地找到了加密的口令（**图12**），使用口令“mf2lro8sw03ufvnsq034jfowr18f3cszc20vmw”就能恢复Encrypted.als文件，此外使用口令“kw9fjwfielaifuw1u3fw3brue2180w3hfse2”能恢复另一个Demo.als文件，不过这个文件通常没有什么内容。

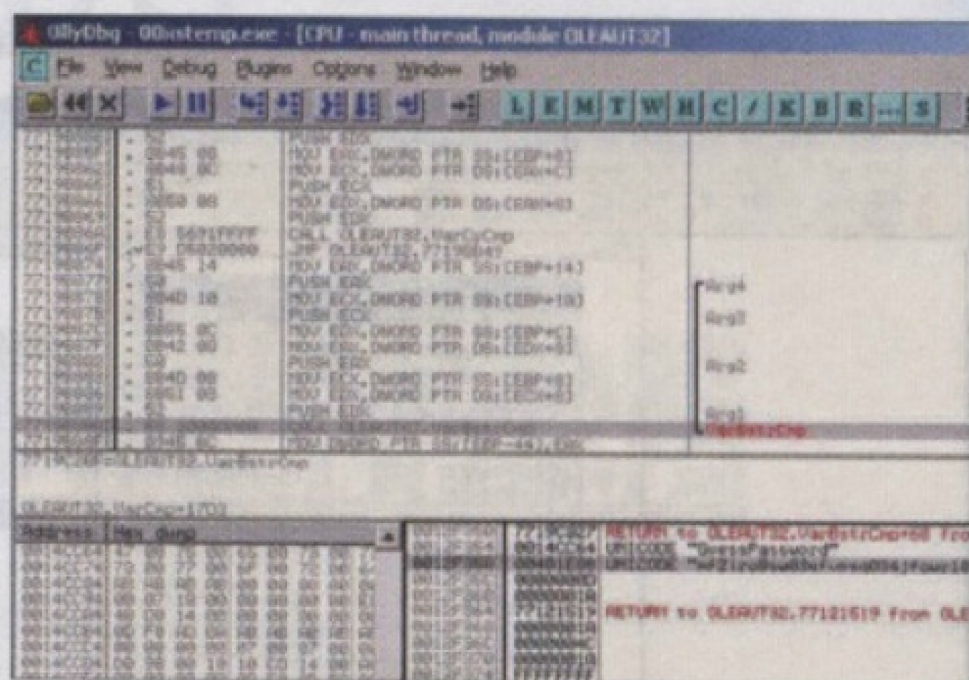


图12：通过逆向分析寻找加密Bug

以上4款勒索软件显然要比国内的“敲诈者”高明，无论是在技术水平、心理欺诈以及自我保护上都远远超出，此外它们表现出不同于“敲诈者”的一个极为重要的特征，即Ransomware在绝对小范围内传播的低调性（**图13**），只有把目标瞄向那些对于被锁定数据毫无还手之力的用户，才有可能收到受害者支付的赎金，从这个方面而言，大张旗鼓的“敲诈者”甚至不算是合格产品。那么面对勒索软件逐渐泛滥的网络环境，普通的计算机用户又如何保护自己的数据？

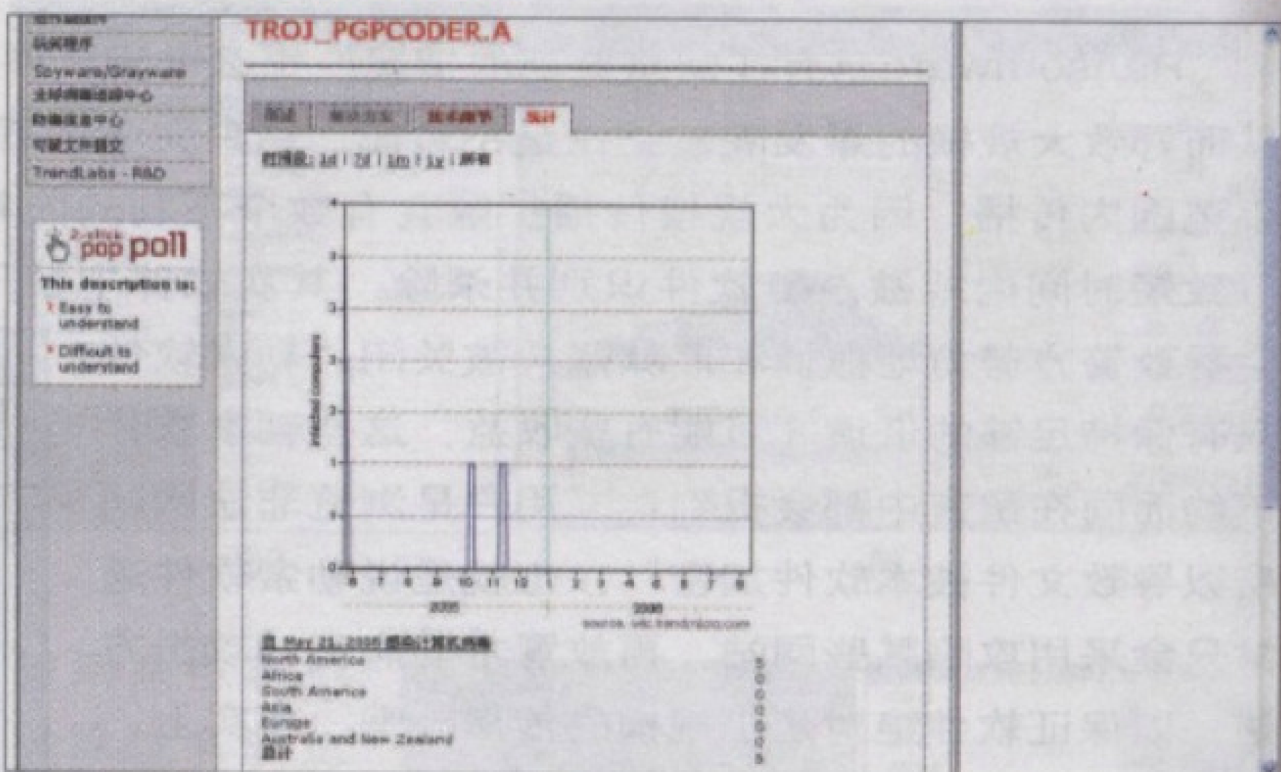


图13：勒索仍然低调

三、未雨绸缪

虽然目前发现的几种Ransomware都可通过分析找到解密方法，大多数杀毒软件也能轻易地将它们清除，但显然只要在它们的技术基础上稍作努力，就可使破解加密文件变得完全不可能，这也是Ransomware发展的必然趋势。可以断言，目前只是勒索软件的初级阶段，一旦勒索软件和其他类型的攻击一样，不断地进化最终走向完善，那么用户遭遇的后果理论上就只有两种，要么汇款要么等待攻击者落入法网，才能找回文件。

尽管理论上完善的勒索软件会无法破解，但用户掌握相关技巧也能最大程度上挽回损失。勒索软件也有许多矛盾无法解决，例如只有采用较复杂的加密方式才能保证不被破解，而复杂的加密却需要较长的加密时间，尤其配置不高的计算机，其资源占用非常明显，因此机敏的用户完全有时间在加密过程中强行中断，有希望避免大多数文件被劫持。此外，勒索软件有一个弱点无法回避，就是无论采用哪种加密技术，都必须在加密后删除源文件。如果用户

意识到遭遇勒索软件，应该马上关机并将被加密的硬盘挂接到另一台计算机，并且执行数据恢复软件进行查找（**图14**）。只要用户反应足够快，那么恢复大部分甚至全部文件并非不可能，这也是目前唯一的自救方案。

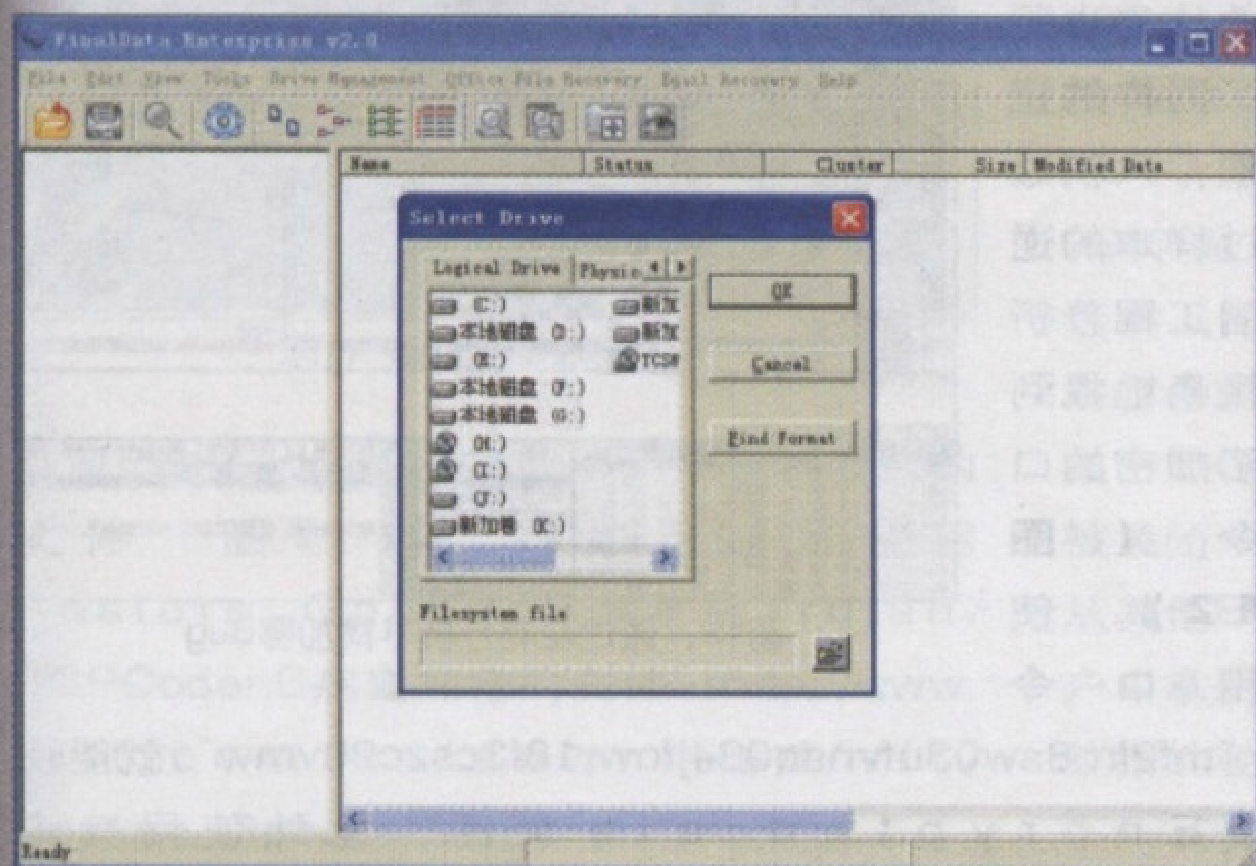


图14：数据恢复软件也可帮忙

不管怎么说预防才是解决Ransomware的真正方案。尽管勒索软件似乎看上去非常可怕，但其侵入受害计算机的方法与其他恶意软件并没有差别，所以常规的防范措施仍然适用于Ransomware，如安装防病毒软件、防火墙软件，及时为系统和应用软件升级和打补丁等。此外，用户要养成良好的计算机应用习惯，在管理员账户中用EFS加密重要文件（**图15**），平常使用其他账户网络冲浪，也能有效阻止非法软件访问重要文件。总之，只要有效地拦截了Ransomware的主动运行，再厉害的加密软件也都会无用武之地。最后必须指出的是，无论如何用户的重要文件数据必须备份，备份文件并不只是为了预防Ransomware，而是适用于数据保护的通用根本解决方案，无论是病毒破坏、系统崩溃甚至是硬盘损坏，只有备份才能真正做到数据高枕无忧。

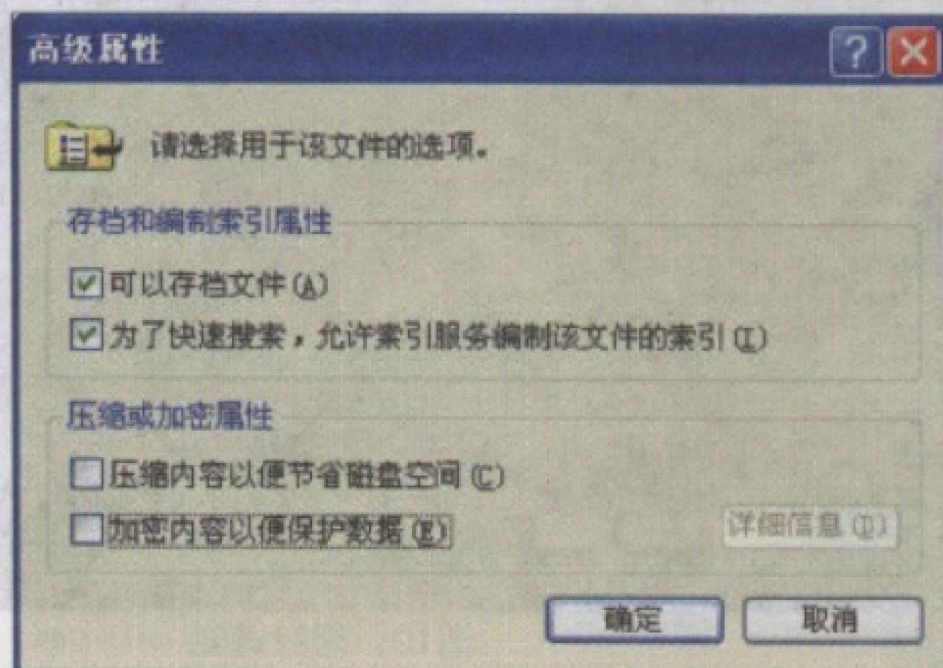


图15：EFS加密要记得备份密钥

四、未来——强盗也讲技术

Ransomware已有在网络蔓延的情况，那么勒索软件会不会出现某些人担心的发展趋势，即和蠕虫病毒结合起来从而导致大规模的爆发呢？结论是不可能，用户完全无需担忧。上文总结Ransomware一个最重要的特性就是低调地小范围内传播，因为大规模传播扩散会有数个不利的因素导致勒索者无利可图。首先会轻易被杀毒厂商获取样本，导致短时间内就被杀毒软件识别并杀除；其次软件中留下的汇款账户终究是寻找勒索者的线索，大面积的受害者只会导致警方努力地抓捕和汇款账户被关闭。勒索软件只有保持足够的低调才可能有些收益，这些勒索软件不约而同在留言中都会提到："用户是浏览非法网站所以导致文件被本软件加密"，也就是说勒索软件通常只会采用攻陷某些网站，再放置木马病毒的攻击方法，以保证软件绝对是小规模的传播范围。事实上，高调出击的"敲诈者"的作者欧阳XX，仅仅在半个月后就被广州警方抓获，作茧者必自缚，挑战法律的下场也不外如此。

"敲诈者"虽然是国内第一款定性的Ransomware，但类似技术的勒索事件却并不是第一次，若干年前江民科技的KV300含有硬盘逻辑炸弹，通过让盗版KV300锁定硬盘数据威胁用户购买正版软件而引起轩然大波，其技术原理其实也就是隐藏式加密，从性质看两者其实并无区别。病毒最早作用的一大类就是用于软件保护，其实至今部分软件仍会偷偷采用类似保护，人们意识中加密通常是用于保护用户文件的安全技术，而加上木马病毒外壳却使加密技术充满罪恶感，可见技术本身是不分正邪的双刃剑，唯能辨操之者心术之正邪。只有所有计算机用户都意识到绝对不要妥协，坚决地报警才是应该持有的态度，勒索软件之流就只能是阴沟中的老鼠，永远也见不得阳光。

名称	发现时间	攻击文件方法	勒索方法
Trojan.Pluder.a (敲诈者)	2006.6.14	将多种类型的文件拷贝到隐藏文件夹中。	向指定工商银行账户汇款￥80左右。
Arhiveus	2006.5.5	将"My Documents"文件夹内的文件连接成一个EncryptedFiles.als文件，将源文件删除。同时在该文件夹下生成文本文件"INSTRUCTIONS HOW TO GET YOUR FILES BACK.txt"，指导用户如何解密文件。解密密码以明文方式存在于恶意代码中。	指示用户从某些个俄罗斯网站购买价值$75左右的药品。用户购买药品后，将购买药品的订单ID通过邮件发送给攻击者，攻击者确认无误后将密码通过邮件回复给受害者。
Trojan.Randsom.A	2006.5.1	用户通知窗口显示在其他窗口之前，干扰用户使用系统；欺骗用户说每隔30分钟删除一个文件，其实并没有删除文件。	通过Western Union汇款$10.99。
Trojan.Cryzip	2006.3.11	将文档、文本文件、数据库文件等多种类型的文件压缩为带密码保护的zip文件。用于生成zip文件的密码以明文的形式存放在Cryzip 文件中。	通知用户将$300汇入指定的E-GOLD账户。操作方法有非常详细的说明。
Trojan.Cryzip变种	2006.3.22	Cryzip新版本使用的压缩密码从某网站上动态下载。	
Trojan.PGPCode	2005.5.23	将用户文件用RSA算法加密。	通知用户使用E-GOLD汇款$200。

附图：目前为止出现的勒索软件

Adobe® Photoshop® CS2

使用Photoshop修改数码照片的缺陷

编者按：在用数码相机拍摄过程中，紫边和噪点都是只能尽量减少而不能保证消除的成像问题。此外，拍摄的照片会显得灰蒙蒙的，完全没有亮丽的感觉。在拍摄技术无能为力时，只有通过后期处理来弥补缺陷。



■北京 飞

一、消除紫边

下面先来讲一下照片中的紫边。何为紫边？紫边就是说我们的数码相机在拍摄取景过程中由于被摄物体反差较大，在高光与低光部位交界处出现紫色色斑的现象，就是通常我们所说的数码相机的紫色（或其他颜色）。紫边出现的原因与相机镜头的色散、CCD成像面积过小（成像单元密度大）、相机内部的信号处理算法等都有关系。绝大部分的数码相机包括昂贵的半专业级别的单反数码相机或多或少都存在这个问题。传统相机并不会出现这个问题，甚至便宜至几十元使用有机玻璃作为镜头的一次性相机也不会出现这个问题，紫边只出现在使用单CCD的数码相机和家庭级的数码相机中！



图1

在拍摄时要尽量注意避免高反差强逆光，在无法避免的情况下，适当打开闪光灯进行补光以降低反差。在后期通过Photoshop图像处理软件去除图片中的紫边。



图2

如图1所示，照片中的紫边比较严重。首先，我们先复制一个背景层（**图2**），在Photoshop里使用色阶工具，如**图3**所示，调出色阶选项面板（**图4**），拖动白色输入滑杆到柱状左边，直至大部分的紫边可看到，点击"好"按钮。

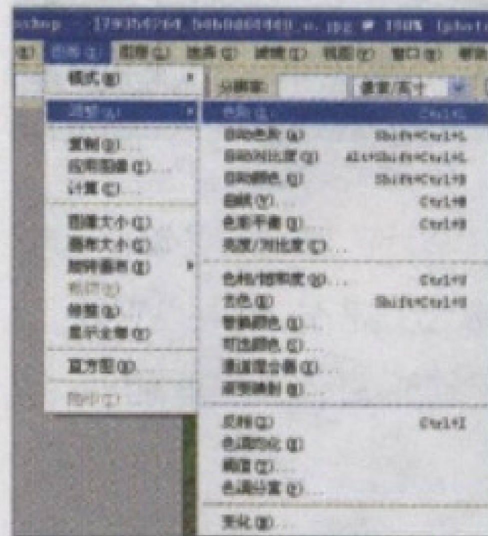


图3

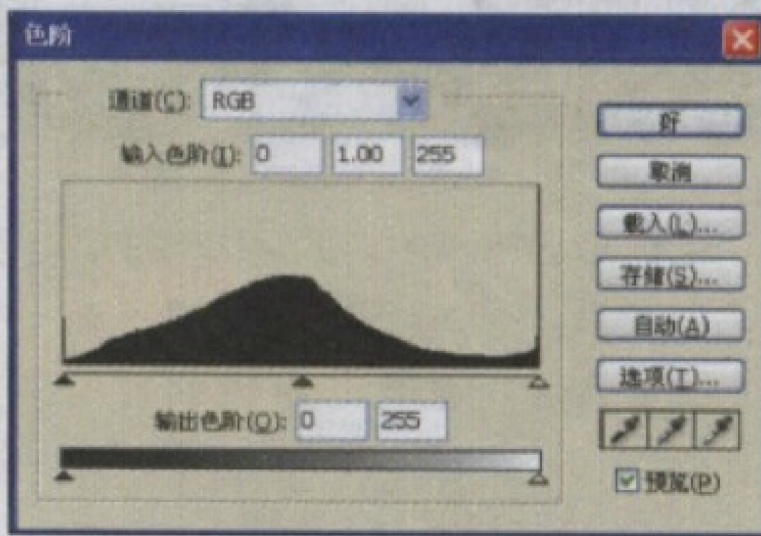


图4

使用白色笔刷喷涂没有紫边的区域。放大图像的紫边区域，**如图5**所示，接着新建一个"可选颜色"的调整图层（**图6**，菜单"图层"→"新建调整图层"→"可选颜色"）作为顶部图层（**图7**）。然后在弹出的可选颜色图层上设置颜色。红色、黑色：-100%；黄色、黑色：-50%；青色、黑色：-100%；蓝色、黑色：0%。



图5



图6

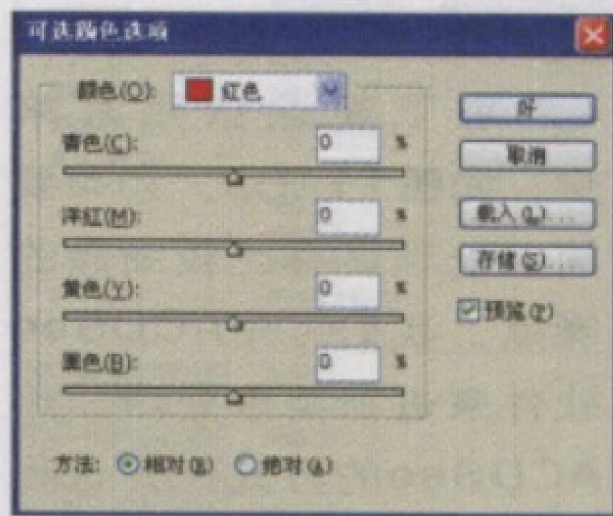
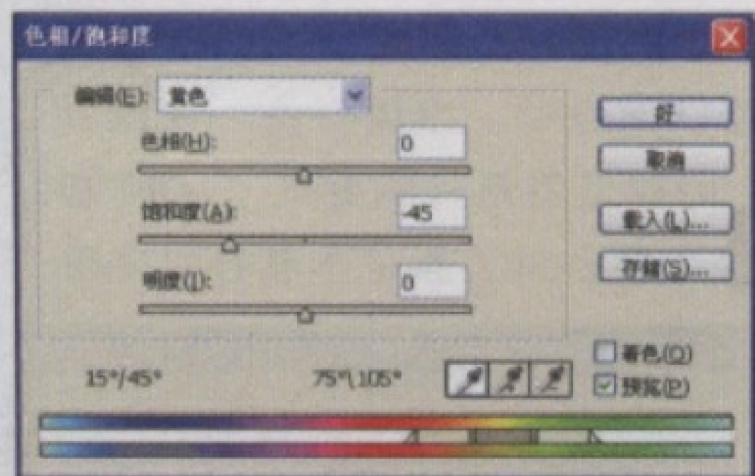
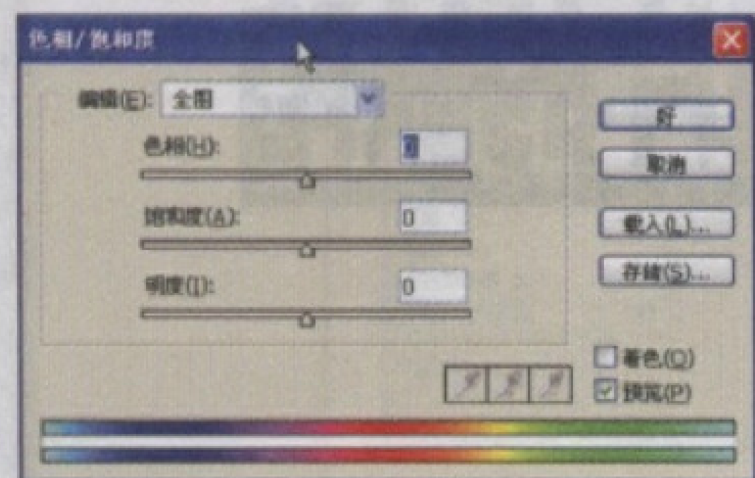


图7


图8


图9

确定之后，创建一个新的“色相/饱和度”，调整图层（菜单“图层”→“新调整图层”→“色相/饱和度”）并设置蓝色饱和度至“-90”及“黄色饱和度”至“-45”（**图8**）。接下来在选中“色相/饱和度”调整图层情况下（**图9**），使用“应用图像”工具（菜单“图像”→“应用图像”），应用如下属性：

蒙板：勾选图层；

图层通道：灰色。



图10

然后删除中间的两个图层，只留下原图层和一个“色相/饱和度”调整图层。现在紫边部分就被移除掉了，**如图10**所示。通过对比，可看到图像处理前后的变化。

二、噪点

下面简单地讲一讲噪点，噪点的产生多由相机CCD镜头和CMOS镜头的感光元件存在热稳定性的问题而产生，如果相机的温度升高，因温度产生的噪音信号过强，会在画面上随机出现杂色的斑点，这些点就是我们所讲的噪点。各个品牌各种型号的相机对噪点的控制能力也不尽相同，同一型号相机也有一定的个体差异。虽然不少相机都有降噪功能，但噪点这个问题是现今所有DC都没能完全克服的问题[调高感光度（ISO），特别是长时间曝光或相机温度升高时]。一般拍摄时的简单方法就是，把ISO设置低些，高ISO下暗部容易出现噪点。尽管如此，平时在拍片时难免还会遇到出现噪点的问题。

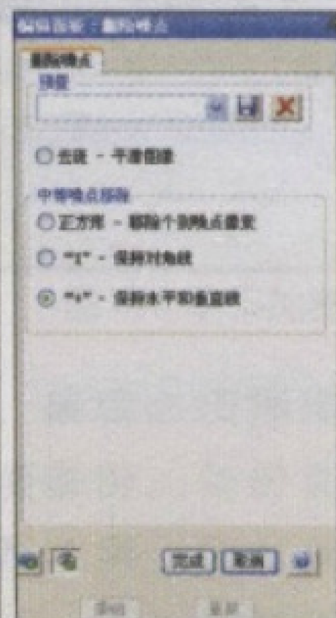

图11

拿下面这张照片来讲，**如图11**所示。如果要简单处理这样比较细微的噪点，我们可用ACDSee软件来进行简单处理！用ACDSee的方式打开这张图片，在界面的“修改”→“噪点”→“删除噪点”中（**图12**），我们可看到右侧的菜单，**如图13**所示，呈缩略状态可对比去除噪点前和噪点后的区别。随意拖动鼠标来看效果！**如图14**所示，在编辑面板中，可根据照片的实际情况进行噪点处理。

图12



图13


图14

如果对于一些高质量的数码图片依靠ACDSee损失画质效果不满意的话，我们可使用Photoshop来进行处理。

1．首先把图像放大到200%，**如图15**所示，选取菜单命令“滤镜”→“杂色”→“去斑”命令，局部效果**如图16**所示。


图15

2．对比ACDSee的效果你会发现细节表现略好，不过仍然存在画质丢失的现象，再选取菜单中“滤镜”→“杂色”→“蒙尘与划痕”命令，**如图17**所示。通过调节“半径”和“阈值”滑块，同样可达到去噪效果，通常半径值1像素即可，而阈值可对去噪后画面的色调进行调整，将画质损失减少到最低。设置完成后，按下“确定”按钮即可。

如果你对照片画质要求不是很苛刻，在Photoshop中用第1步介绍的“去斑”命令即可。当然，如果照片属于相片或印刷品之类对品质要求较高，建议你通过第2步介绍的方法仔细调整参数，反复对比画质变化效果。

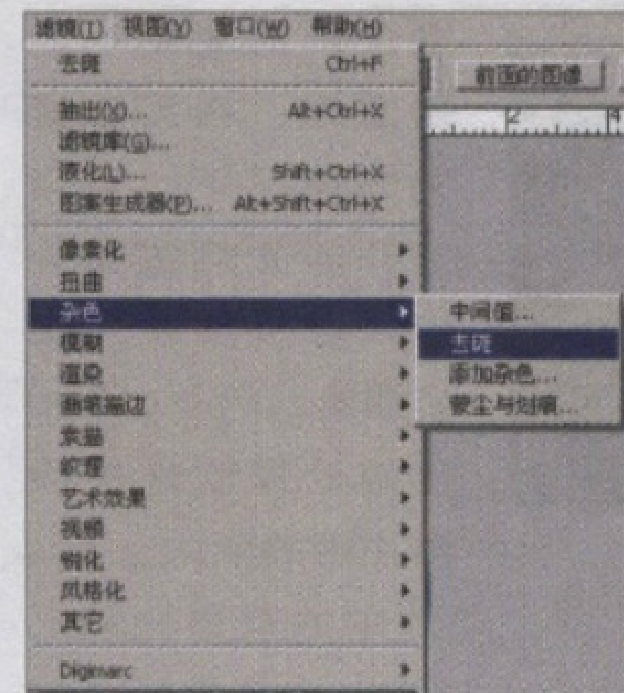

图16



图17

三、负片

接下来讲一下负片效果的实现！负片就是反色的底

片，负片上的颜色与原始拍摄景物的颜色成补色关系。“反转负冲”是在胶片拍摄中比较特殊的一种手法，用负片的冲洗工艺来冲洗反转片，得到照片的色彩及清晰度都会更好。



图18

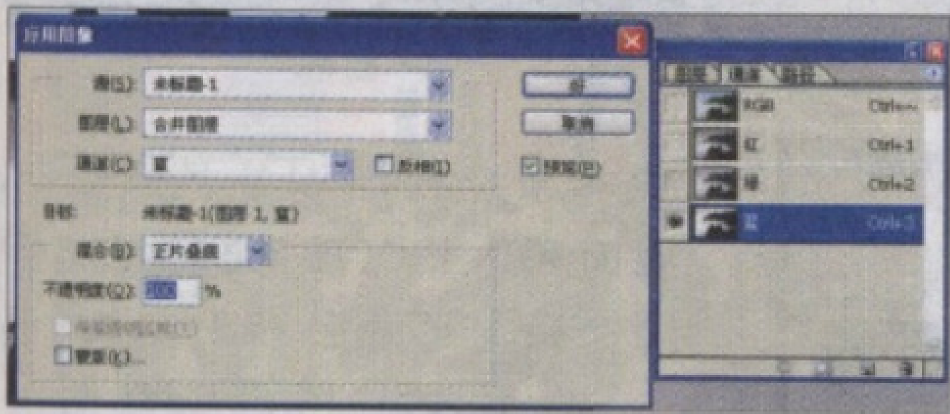


图19

下面我们用照片的实例来讲一下负片效果的实现，**如图18**所示。我们要把这张风景图处理为反转负冲的效果。首先让图像显示通道面板，选中蓝色的通道，**如图19**所示。在通道控制面板选蓝色通道，进入“图像”菜单，在“应用图像”下选中“反相”，选择混合模式用“正片叠底”，不透明度为45%，点击“好”，**如图20**所示。接下来在通道控制面板选绿色通道，进入“图像”菜单，在“应用图像”下选中“反相”，选择混合模式用“正片叠底”，不透明度为20%，点击“好”。接下来在通道控制面板选红色通道，进入“图像”菜单，选“应用图像”，选择混合模式用“颜色加深”，点击“好”。然后在通道面板里选中绿色的通道，**如图21**所示。在通道控制面板选红色通道，进入“图像”→“调整”菜单，选“色阶”（或直接用快捷

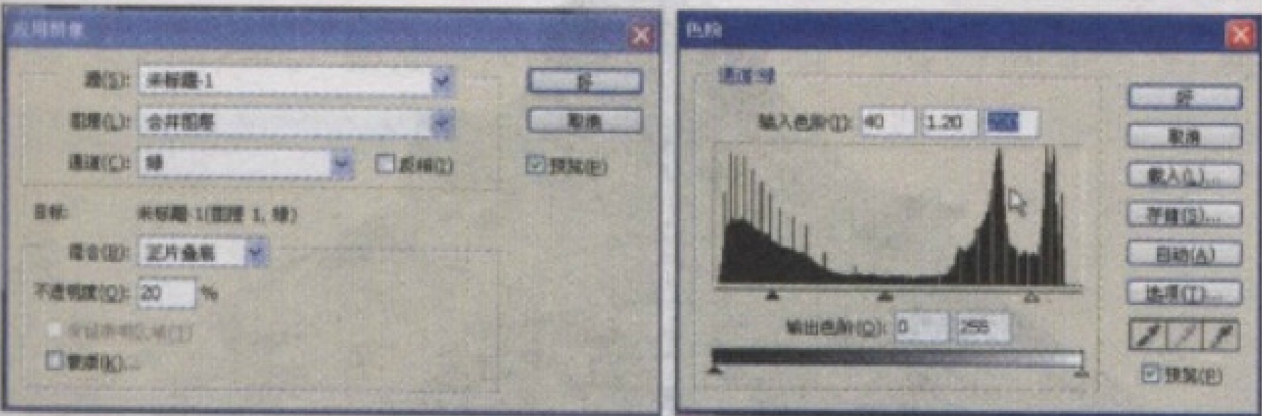


图20

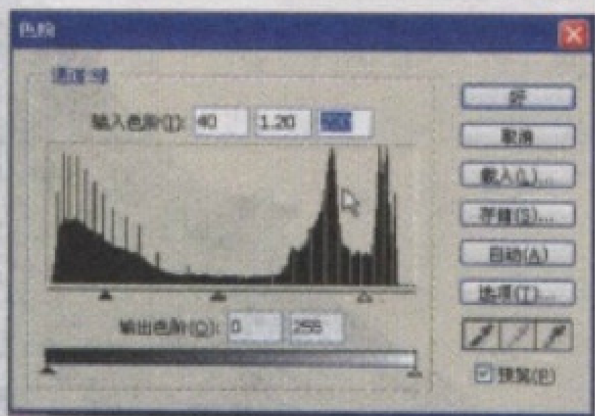


图21

键“Ctrl+L”调出），在“输入色阶”三栏输入：50、1.30、255，确认。然后用同样的方法在通道控制面板选全部RGB通道，进入“图像”→“调整”菜单，选“亮度/对比度”，调整对比度亮度-3，对比度+25，点击“好”。进入“图像”→“调整”菜单，选“色相/饱和度”（或直接用快捷键“Ctrl+U”调出），调整饱和度+15，点击“好”，最后**如图22**所示。



图22

四、让照片亮起来



图23

一张高质量的数码照片离不开亮丽的色彩，不过很多时候拍摄的数码照片总像是蒙了一层灰一样感觉别扭。下面教大家如何调出漂亮的色彩。**如图23**所示，这张照片看上去色彩偏暗，有种阴郁的感觉，首先用Photoshop的自动色彩来解决这个问题，**如图24**所示，通过菜单

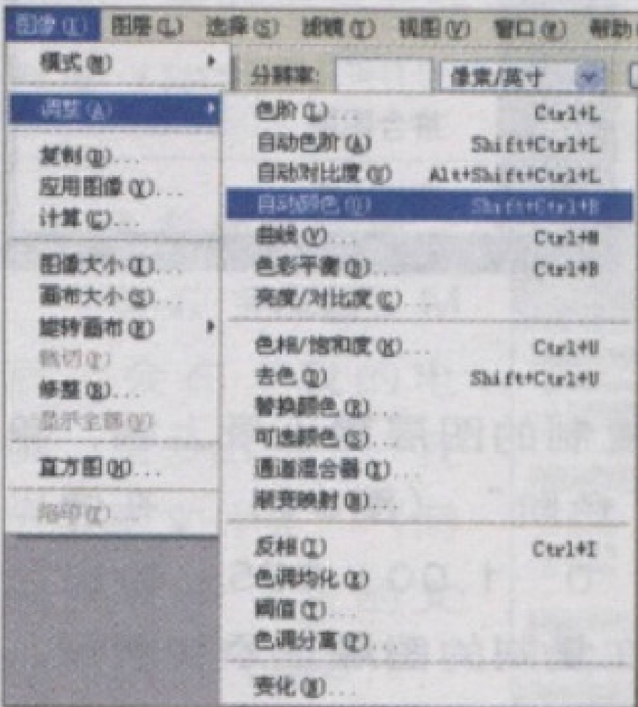


图24

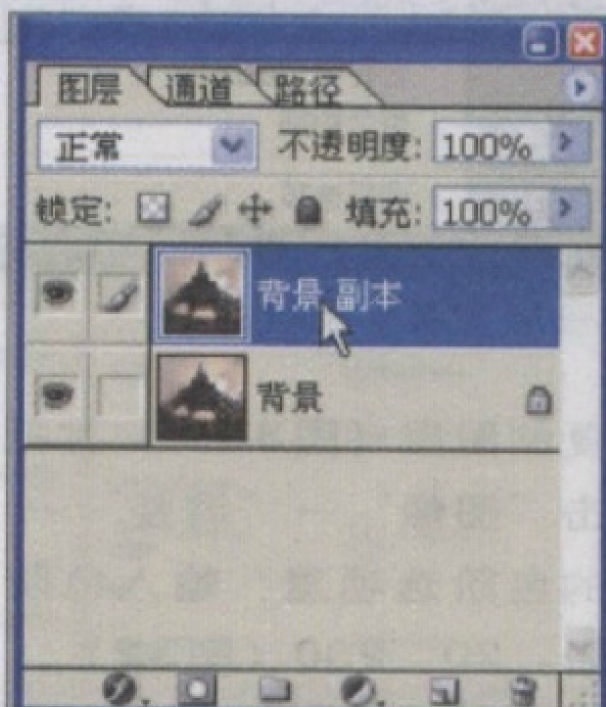


图25

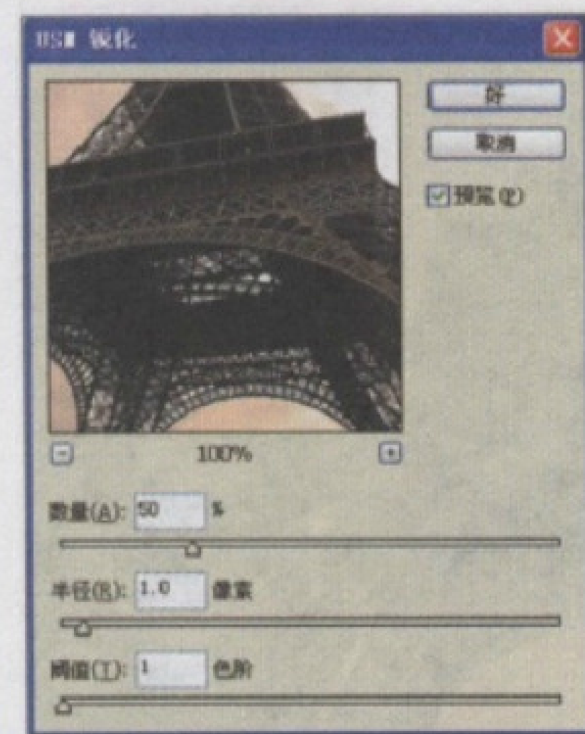
"图像"→"调整"→"自动颜色"（Shift+Ctrl+B）来进行简单的色彩上的处理。

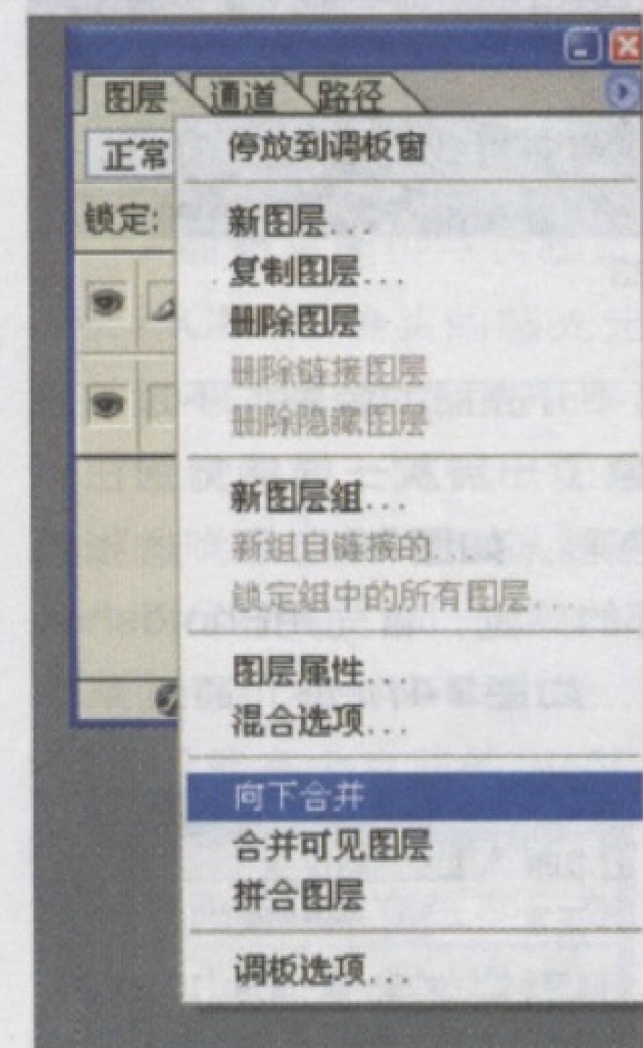
接下来进行进一步的色彩调整，首先在当前的图层上复制一个新的图层，**如上页图25**所示，鼠标选中当前的图层，拖动到图层面板右下方的"创建新图层"按扭上，这时出现了上下两个一样的图层，我们在复制的新图层上来编辑图层通道选项，**如图26**所示，把图层属性改为"滤色"。接下来给复制的新图层锐化，点击"滤镜"→"锐化"→"USM锐化"（**图27**）。在弹出的USM锐化选项里，数量为50%，半径1.0像素，阈值为1色阶（**图28**），接下来在图层面板中把复制的图层向下拼合（**图29**），拼合为两个图层。接下来在图层面板中复制图层（**图30**），并把复制的图层置于最上端，单击"图像"→"调整"→"色阶"（**图31**），在弹出的色阶选项里，输入色阶：0，1.00，255；输出色阶：20，230（**图32**）。在复制的图层上添加蒙板，**如图33**所示，用工具栏中的黑色画笔工具在复制的图层中涂抹铁塔以外的天空、地面和人物（**图34**），这样让使整个画面色彩更明朗。

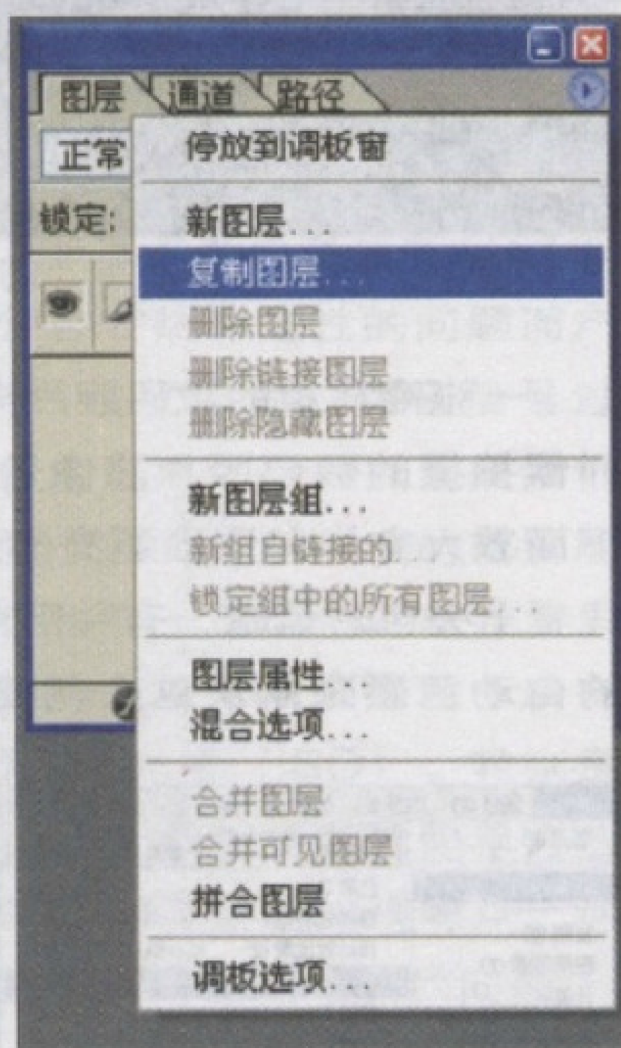
之后向前拼合所有的图层，在图层通道选项里选择"柔光"（**图35**），最后效果**如图36**所示。整个色彩的调整过程比较简单，在实际应用中可根据实际的数码照片的颜色偏差来调整色阶、色相饱和度这些简单的工具。

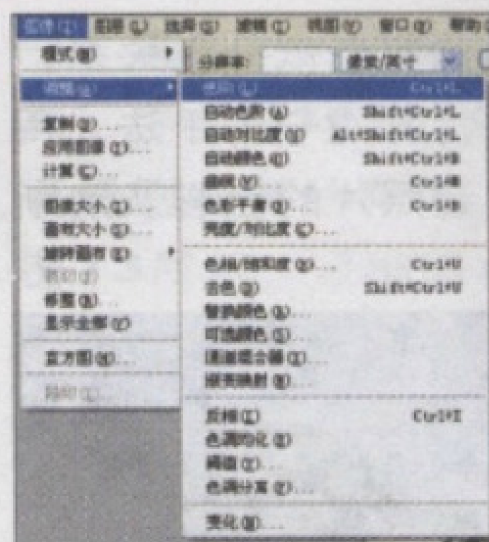

图26


图27


图28


图29


图30


图31

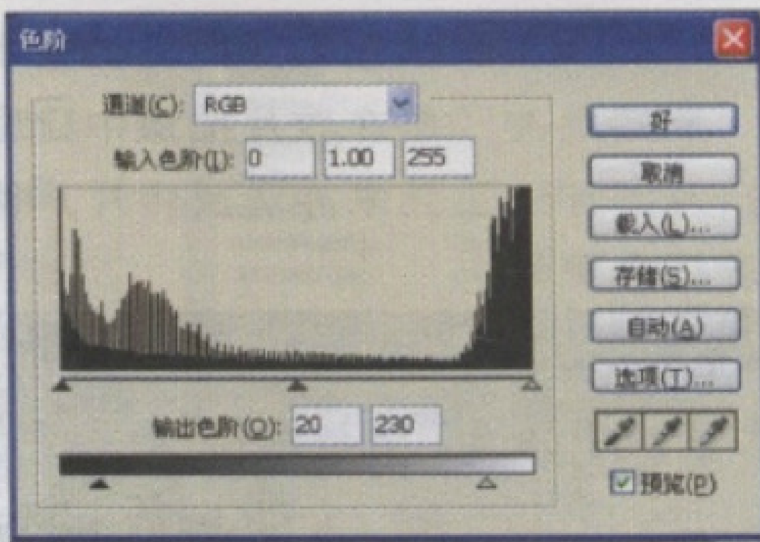

图32


图33


图34

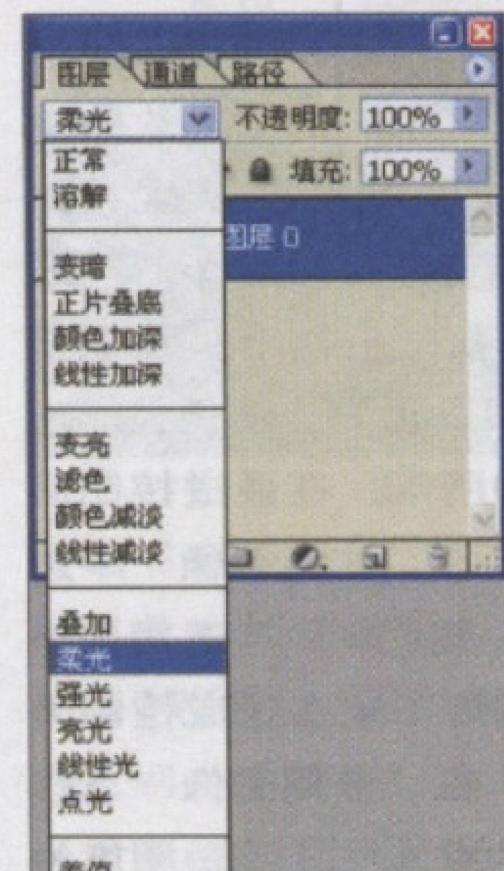

图35


图36

网络为王——从MSN Messenger到Live.com

■天津 李远

这篇文章的重点是想给大家介绍一下新推出的Windows Live Messenger（也就是所谓的MSN Messenger 8.0，以下简称WLM），但随着对其功能的深入，我们发现已在微软这个“Live圈套”脱不了身——这次的WLM不再是一款单一的IM软件了，其功能已和其他Live产品有了交叉，或者说是逐渐成为微软Live战略的一部分。

按照常理，似乎应该给微软这次的Live战略来一个全面的回顾、展望与预测，但这次换了种方式，我们将从WLM开始，带大家一路看看Live那些已悄然来到我们身边的好东西。

Windows Live Messenger下载地址为http://g.msn.com/8reen_us/ZH-CHS/INSTALL_MSN_MESSENGER_DL.EXE。新版的WLM推出已有一段时间了，目前稳定版本的版本号为Build 8.0.0812.00。新版的界面较之前的MSN Messenger有了重大变化，不再是一副古板的面孔，很具有XP风格，噢不，现在应该说是Live风格（**图1**）。



图1

一、新功能简介

1.离线留言

这次WLM终于支持离线留言了！双击一个脱机的联系人，再也不会像之前版本那样打开Outlook的写邮件窗口，而是打开我们熟悉的聊天窗口，在窗口上方会提示用户该联系人会在下次登录时收到留言，同时也可选择发送邮件的方式与脱机联系人进行联系（**图2**）。

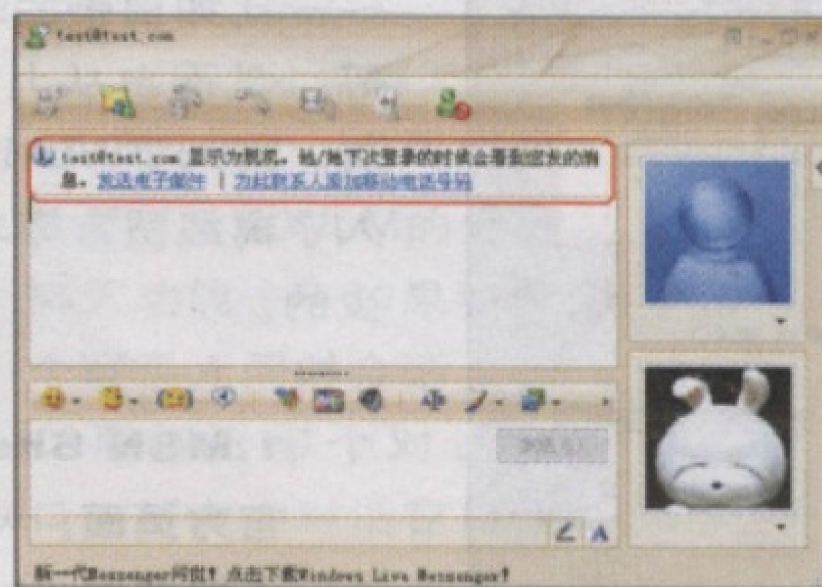


图2

2.共享文件夹

安装完WLM后，会在“我的电脑”里多出一个“我的共享文件夹”（同样存在于“我的文档”里）（**图3**），这便是WLM给我们

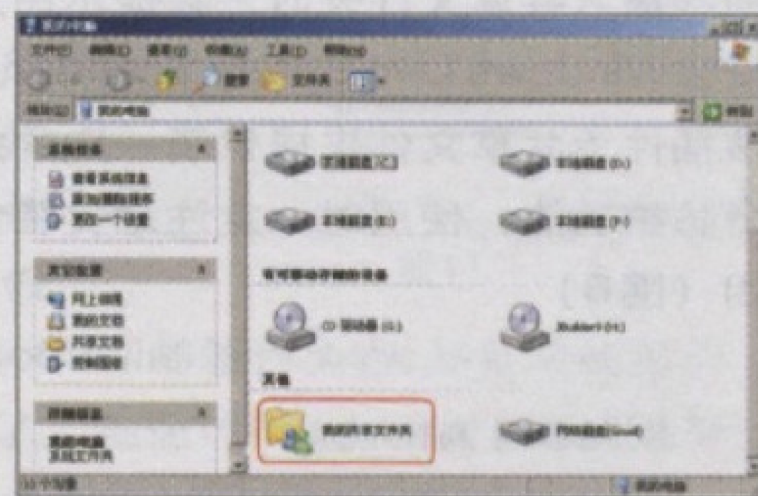
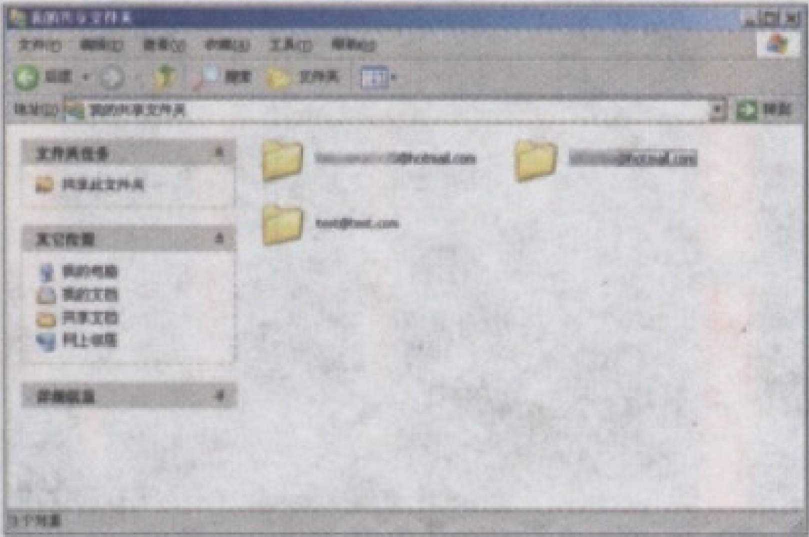


图3

带来的全新功能——“文件共享”。把需要和好友共享的文件直接拖到好友头像上，即可与该好友共享文件。这时我们可看到，在“我的共享文件夹”里，已创建了一个以该好友ID为名的子文件夹，该文件夹里包含了你与该好友的共享文件——这个共享文件夹实际上是一个同步文件夹，无论谁向文件夹里添加了文件，都会在网络同步之后，在对方的共享文件夹里显示出来（图4）。


图4

我们可在WLM菜单里的“工具”→“选项”里对共享文件夹进行设置，可添加或删除能与你共享文件的联系人。如果该联系人不在允许共享的列表中，在他和你共享文件时会弹出提示，让用户选择是否允许对方在自己机器上创建共享文件夹，该功能使得用户本机的安全得到了一定保证（图5）。

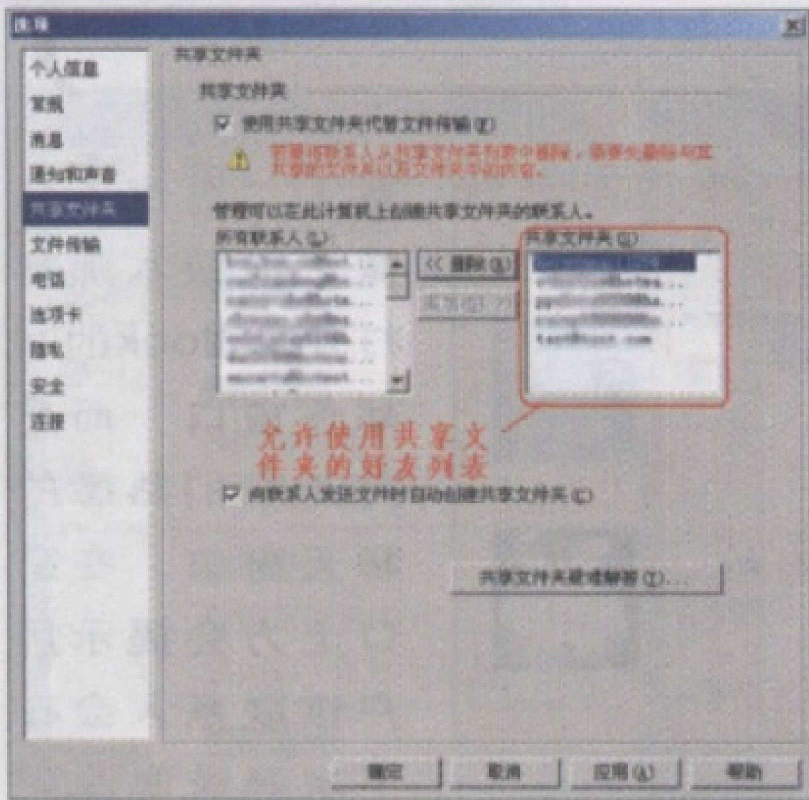


图5

另一方面，WLM也为共享文件夹提供了最基本的病毒扫描功能。在初次进入共享文件夹时，会提示用户安装Windows Live Safety Scanner。该插件为共享文件夹提供了一定的病毒防护功能，使用时一定注意安装使用（图6）。

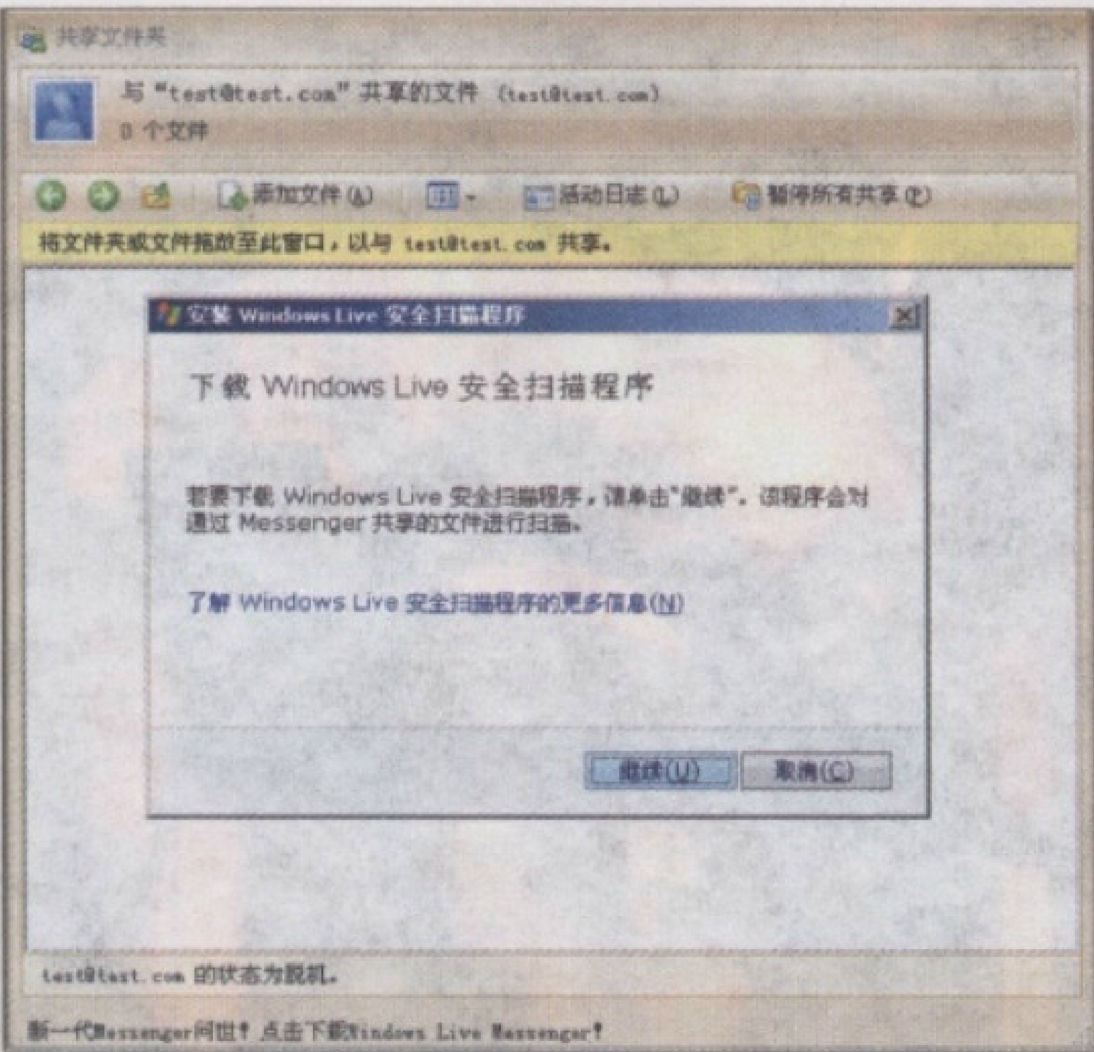


图6

3.MSN Alerts

以前版本的MSN里，MSN Alerts这项功能并不免费对国内用户开放。而在新版的WLM里，国内用户也可享受到MSN Alerts提供的免费服务了。Alerts服务类似于RSS订阅，不过是通过WLM将用户订阅的消息自动传递到WLM上或其邮箱里。

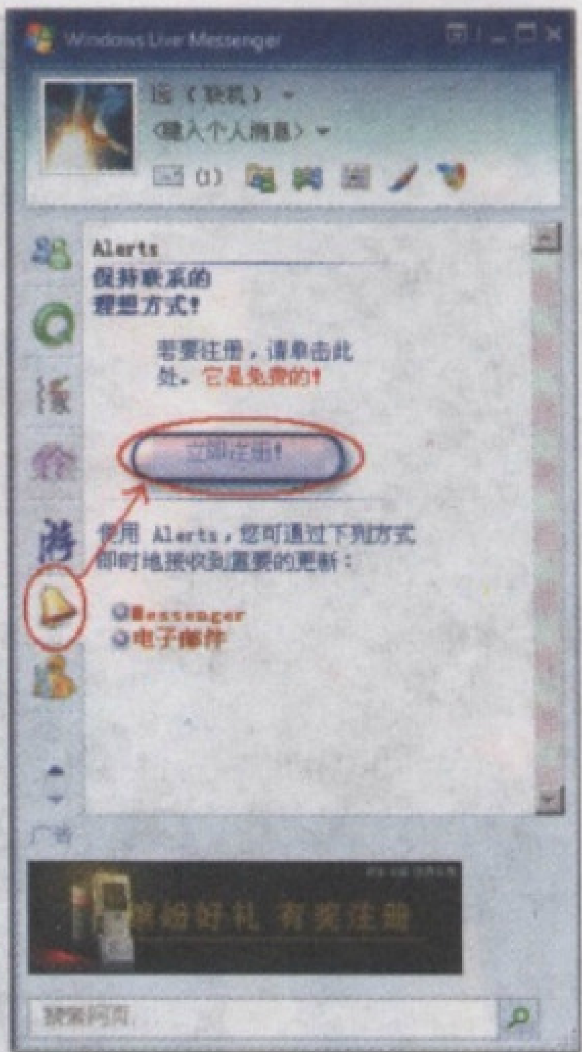


图7

点击WLM左侧的MSN Alerts选项卡即可使用Alerts功能，初次使用的用户还需注册（图7）。注册后就可订阅Alerts消息，订阅过程中可选择将消息传送到WLM还是你的邮箱里，用户可根据需要灵活设置（图8）。

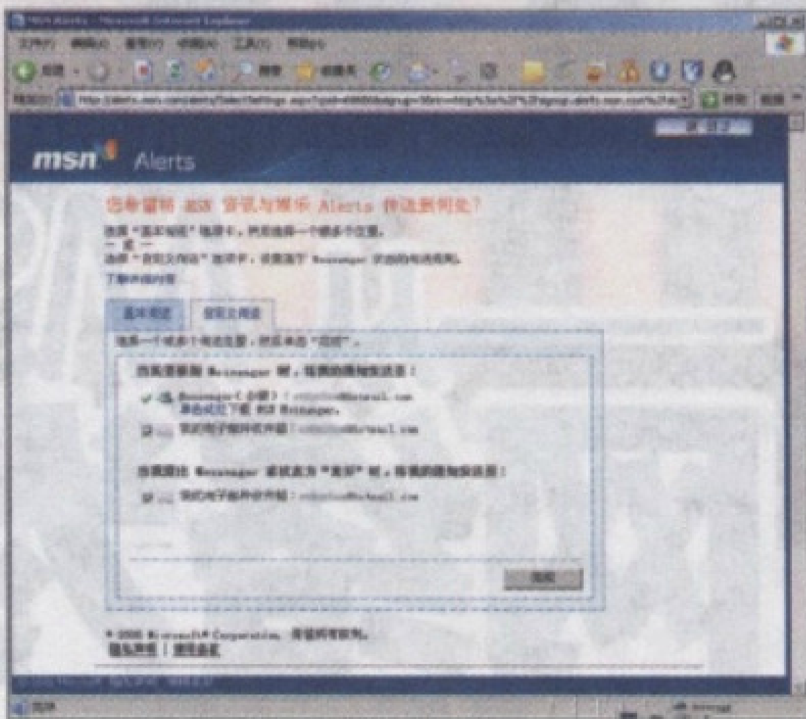


图8

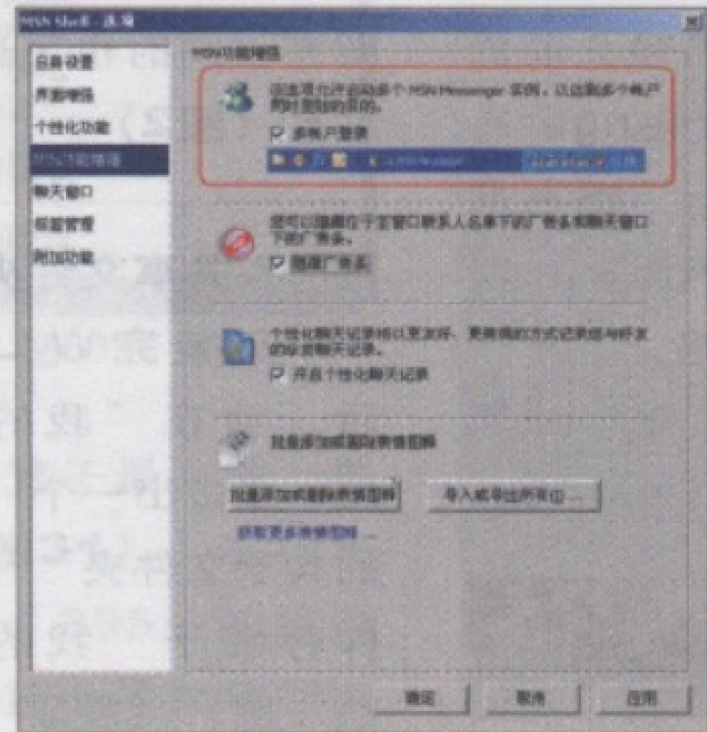
二、WLM插件

MSN曾被人诟病最多的地方就是过于死板，无论从界面还是功能上来说——比如自带的表情图像没人会说它有趣可爱、无法支持多账号同时登录等。然而自从大大小小的MSN插件出现以来，这些问题就逐渐得到了解决。进入了WLM时代，WLM的功能相较于MSN还是不见太多起色（虽然加入了离线留言等非常实用的一些功能），要想玩好WLM，插件还是不可缺少的。

1.MSN Shell

官方页面： www.msnshell.com

下载地址： http://download.msnshell.com/Install.exe


图9

MSN Shell（以下简称Shell）是老牌的MSN插件，随着MSN更新为WLM，最新版本的Shell也支持WLM了。Shell对WLM的扩展很丰富，限于篇幅无法一一介绍，在这里将最为常用实用的功能介绍给大家。

（1）多账户登录

使用QQ时我们可在一台计算机上登录多个QQ账号，而使用MSN却享受不了这样的待遇，直到现在的WLM，还是不支持多账号登录。要想使用WLM的多账号登录功能，只能通过插件了。安装Shell之后，进

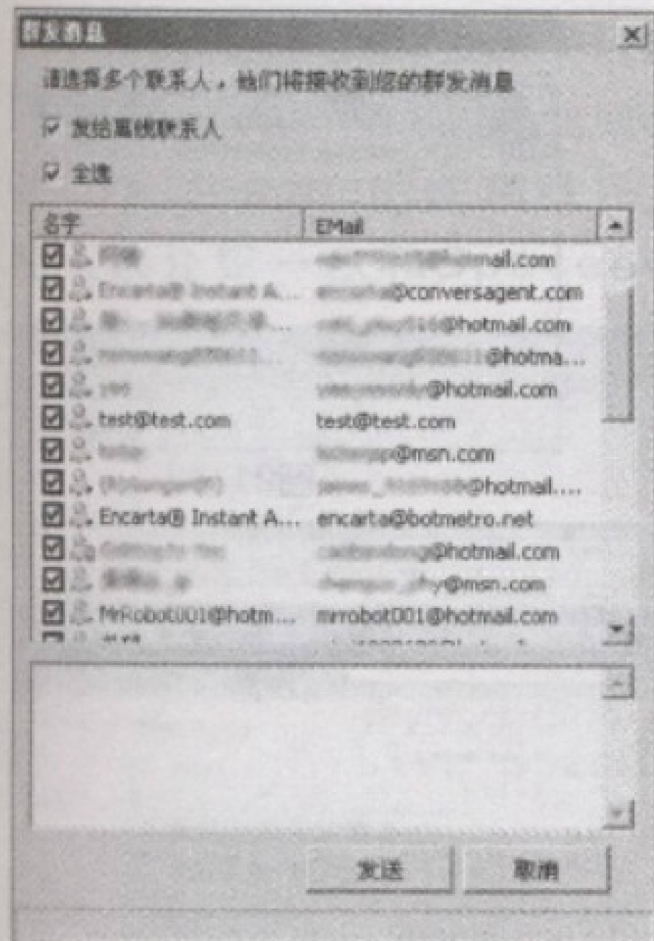


图10

行多账号登录不会再出现另一账号自动注销的情况了，这下可放心地挂上你的WLM马甲了（**上页图9**）。

（2）消息群发

尽管WLM具有消息群发的功能，但相较由Shell提供的消息群发方式，还是Shell的消息群简单方便，而且还可发给离线的好友：点击菜单“Shell”→“群发消息”可打开群发消息窗口，直接勾选接受消息的好友（包括离线好友），然后在窗口下方输入发送的消息内容，点击“发送”即可（**图10**）。

（3）个性化设置

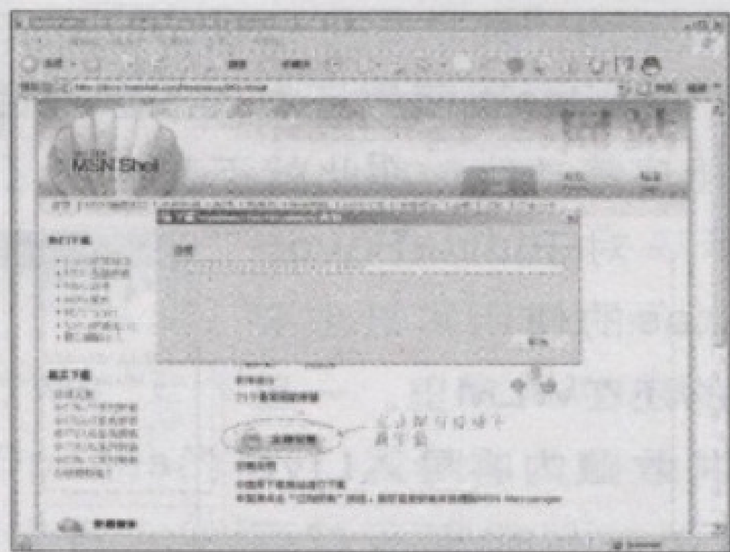


图11

现在的IM通讯，图形表情是必不可少的了，然而MSN系列从一开始就没有自带什么好看的表情，到了WLM没有任何改观，这下又得靠插件。在安装了Shell之后，我们便可使用Shell网站（ilove.msnshell.com）提供的大量图像表情、头像、背景等资源。而且使用非常方便——只需点击网站上提供的内容，就可直接下载使用了，免去了“安装”这一麻烦的环节（**图11**）。

Shell提供的个性化设置非常丰富，例如点击签名处的下拉菜单，选择“设置”后，可设置多条个性签名，勾选“滚动”后，还可让这些签名滚动播放，你甚至可用滚动签名来打广告（**图12**）。

利用Shell，我们连WLM头像都可设为滚动播放：选择菜单中的“Shell”→“幻灯片头像”，在打开的“设置你的幻灯头像”窗口里添加多幅图像，进行循环播放（**图13**）。

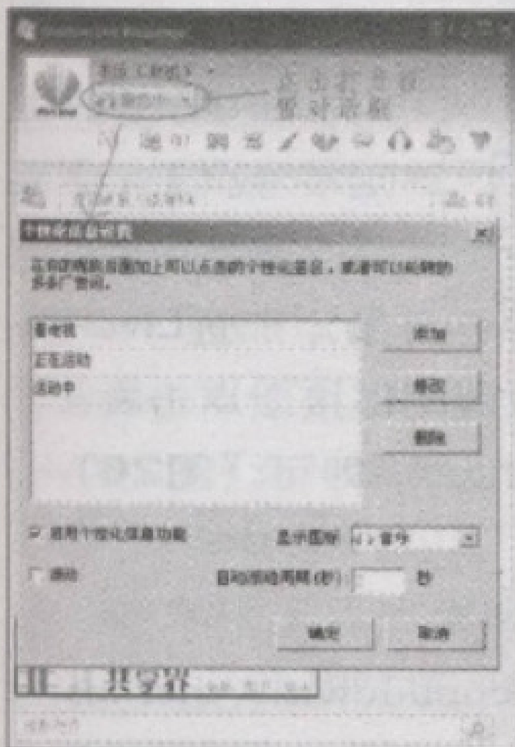


图12

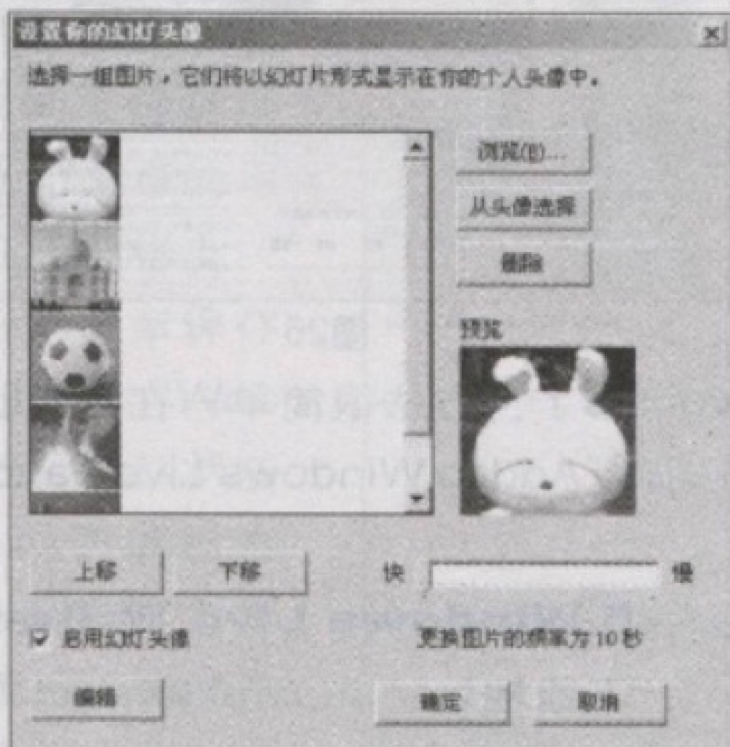


图13

2.Messenger Plus! Live

官方页面： www.msgpluslive.net

下载地址： http://download.msgpluslive.net/setup/MsgPlusLive-401.exe

Messenger Plus! Live（以下简称Plus）是另外一款功能强大的WLM插件，扩展了很多小功能，而使得对WLM的使用，成为一种乐趣。

（1）聊天记录加密

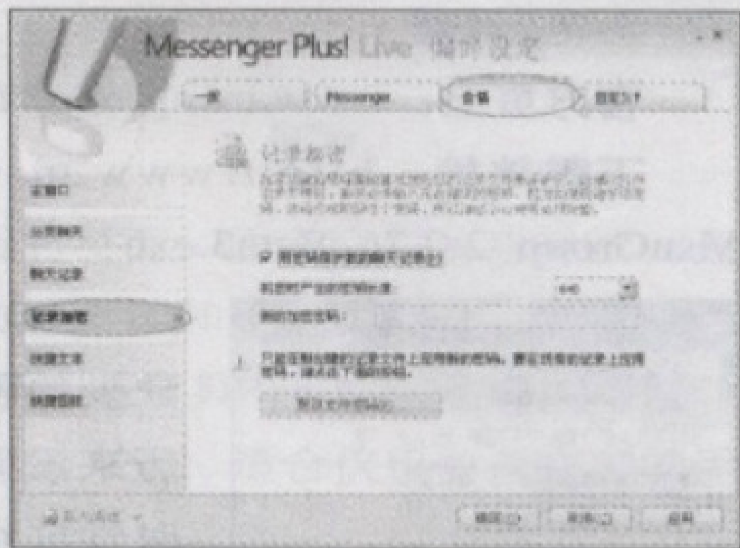


图14

WLM的聊天记录是保存在“我的文档”当中的，任何人只要能正常进入系统，便能看到该机WLM的聊天记录，没有任何安全性可言。而通过Plus，可对聊天记录进行加密：通过菜单里的“Plus!”→“偏好设定”，打开偏好设定窗口，在“会话”标签里的“记录加密”项里，即可设定聊天记录的密码（**图14**）。

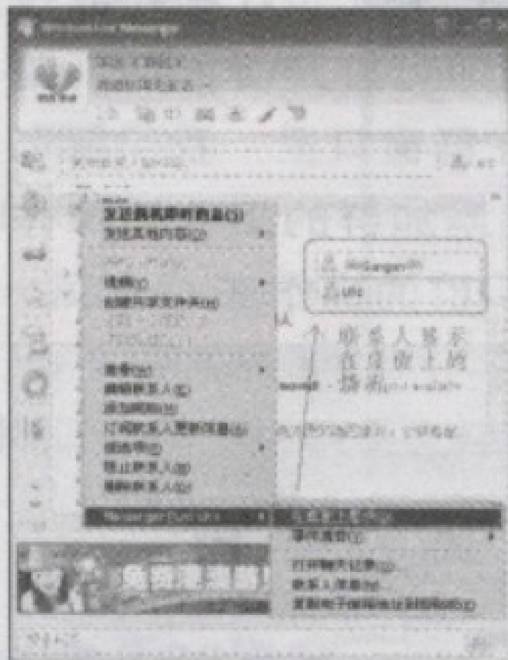


图15

（2）桌面联系人

通过Plus我们可将WLM里的联系人放到桌面上，随时关注他们的状态。在联系人头像上点击右键，选择“Messenger Plus! Live”→“在桌面上显示”，就可以一个小条的方式，把联系人放到桌面（**图15**）。在Plus菜单“偏好设定”→“桌面上的联系人”里还可进一步设置，不再赘述。

（3）分页聊天

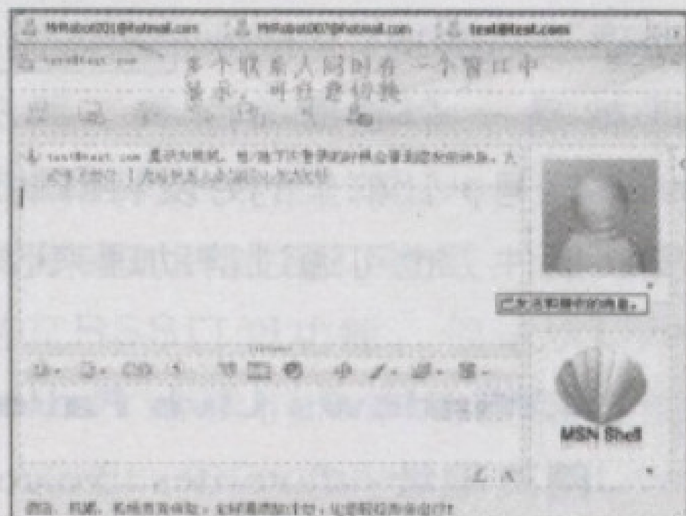


图16

Plus另一实用功能就是可实现WLM的分页聊天功能——如果和多个联系人同时会话，不必再打开多个对话窗口，所有的对话窗口都可集中到一个窗口里。可像使用多页面浏览器一样使用WLM进行聊天（**图16**）。

（4）邮件通知



图17

使用Hotmail账号的WLM可方便地监控Hotmail邮箱，有新邮件了可及时得到通知。但像笔者使用163等非Hotmail邮箱作为WLM账号的用户，便无法享受这种服务了。但通过Plus，我们可让WLM检查任何一个电子邮箱，仅仅需要在“偏好设定”→“一

般”→“电子邮箱账号”里添加需要检查的邮箱名以及用户名、密码等信息即可（**上页图17**）。

对上述两款插件的介绍可谓“冰山一角”。两款插件在功能上都有重叠的地方，但也有自己的特色：Shell偏重于个性化的聊天方式，比如头像、图像表情等，是娱乐型的代表；而Plus更偏向于易用性与功能的扩展，属于技术流派。大家可根据需要进行取舍。

3.MSN群

官方页面：www.msngroup.cn

下载地址：http://www.msnqun.com/download/MsnGroup_2.0.76_Beta3.exe

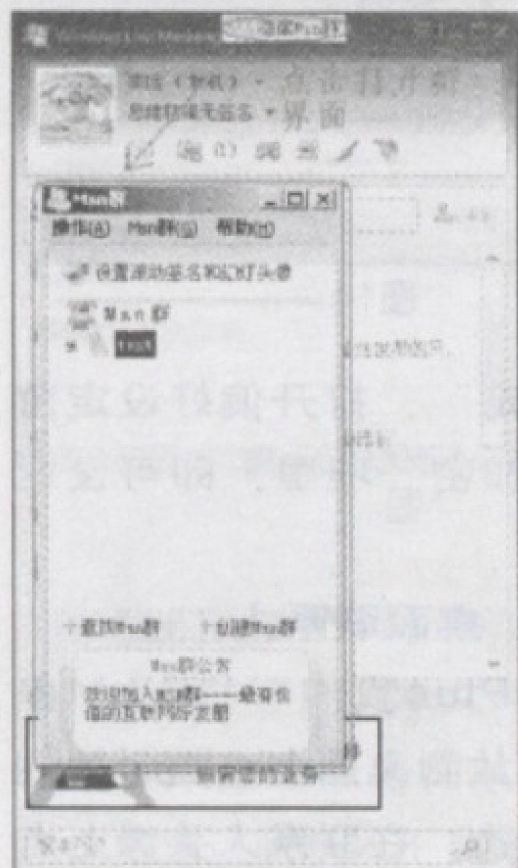


图18

QQ群聊已是广大Q友不可缺少的聊天方式了，而MSN则历来没有固定群功能（只能临时性群组聊天），同样也只能靠插件来完善了。MSN群是一款国产插件，实现了MSN的固定群功能。最新版本的MSN群已支持WLM，下载安装后便可在WLM主界面上方看到群按钮，点击即可打开群窗口（**图18**）。在群窗口里，我们就可进行查找添加群的工作，操作方式和QQ群的操作基本一致。

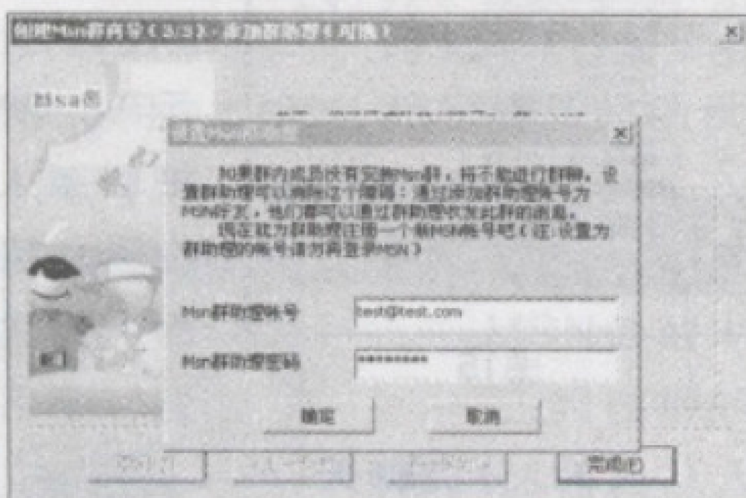


图19

创建群时可直接添加好友进入该群。但是，如果好友没有安装相应的群插件，无法接受到群消息，这时可通过添加“群助理”来解决，群助理就是一个普通的MSN账号，让群里的好友将群助理添加为联系人，即使没有安装插件，也可通过群助理来收发群消息了（**图19**）。

4.Windows Live Favorites

网页地址：favorites.live.com

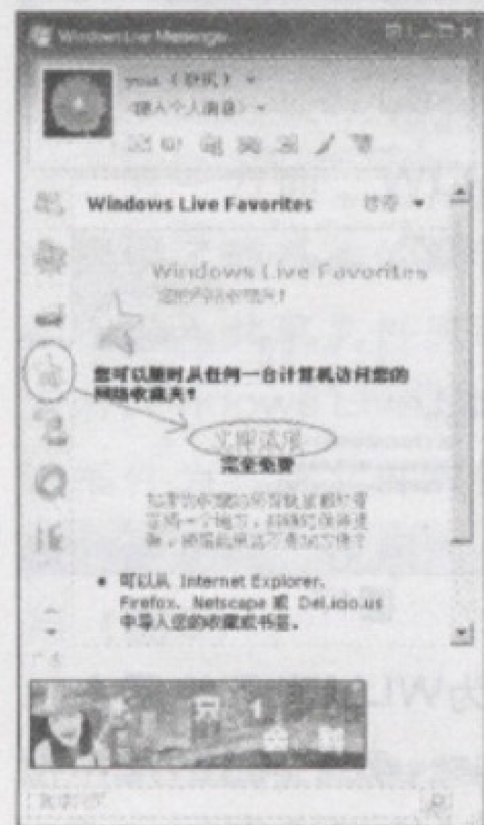


图20

在WLM的标签页中，还有一项Live Favorites网络收藏夹功能。这项功能相当于对本地计算机“收藏夹”的网络化——从不同的计算机通过自己的WLM访问同一个收藏夹。同时也方便了网页的收藏及管理。

点击“立即试用”（**图20**）即可进入到Live Favorites的收藏页面（**图21**）。我们还需经过一些简单的设置，才能使用我们的网络收藏夹。点击“从导入收藏开始”，以便将我们本地计算机IE收藏夹中的内容导入到网络收藏夹中（**图22**）。操作完毕之后，便可在Live Favorites页面看到已导入的收藏夹内容，可在该页面对收藏的链接进行管理：点击链接前的星星图标可使该链接“置顶”（便于查找与筛选）；链接的共享项表示了该链接的收藏状态，显示“私人”表示仅有自己可用，显示为“共享”可和WLM上的好友共享该链接。在Live Favorites页面里还有对收藏项目的添加、删除、移动和排序等功能，在此就不赘述了（**图23**）。

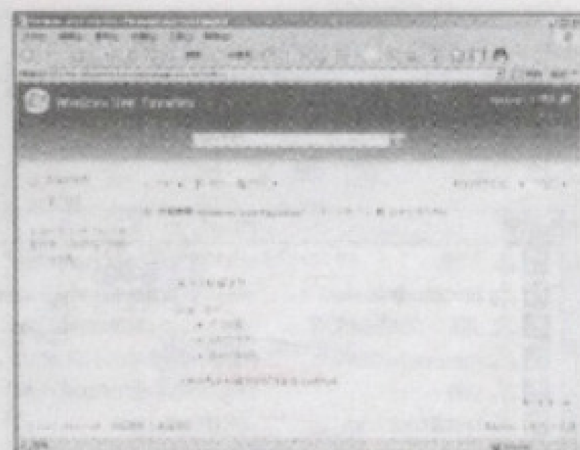


图21

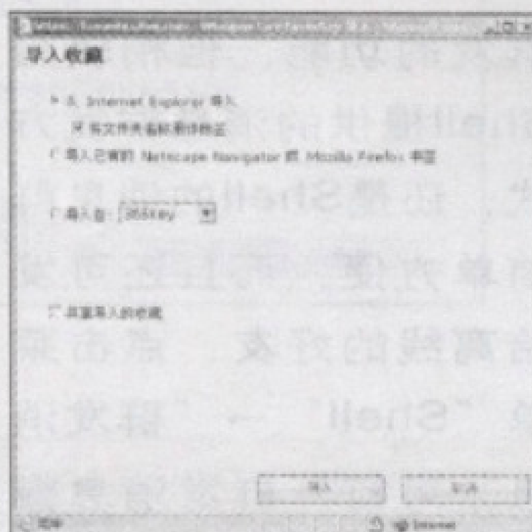


图22

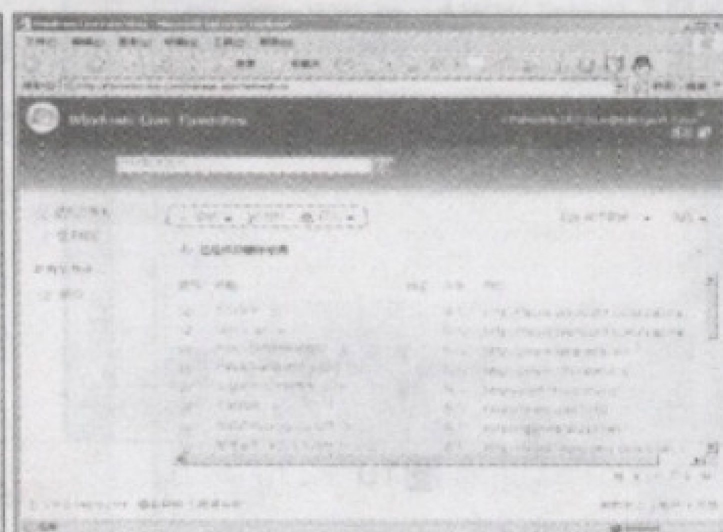


图23

对于Live Favorites的使用，最主要的还在WLM里。一旦将收藏内容导入Live Favorites以后，就可在WLM的Live Favorites看到网络收藏夹的内容（**图24**）。这样就可通过WLM来访问我们收藏的网页——无需再担心收藏的网页无法从另外一台计算机直接访问的问题了。同样在WLM中，也可实现对收藏项目的管理（**图25**）。

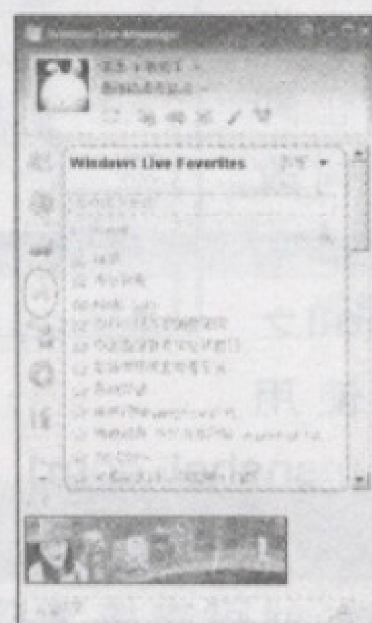


图24

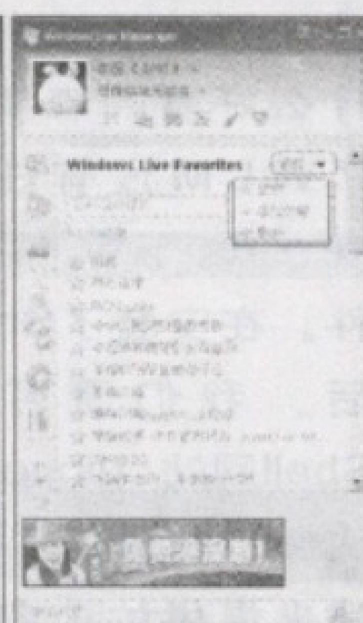


图25



图26

在使用Live Favorites之前，对网页的收藏一般是将其添加进浏览器的收藏夹，而在使用了Live Favorites之后，我们有必要将收藏的网页直接添加进Live Favorites了，方法很简单：在需要收藏的链接上点击右键，选择“Add to Windows Live Favorites”即可（**图26**）。

5.Windows Live Writer

下载地址：http://p2s.newhua.com/down/Writer.msi

通过WLM可很方便地创建和访问自己的Live

Spaces，也可及时查看好友空间的更新状态（**图27**）。在此我们不讨论Live Spaces的使用技巧，而是给大家介绍一款和Spaces有关的

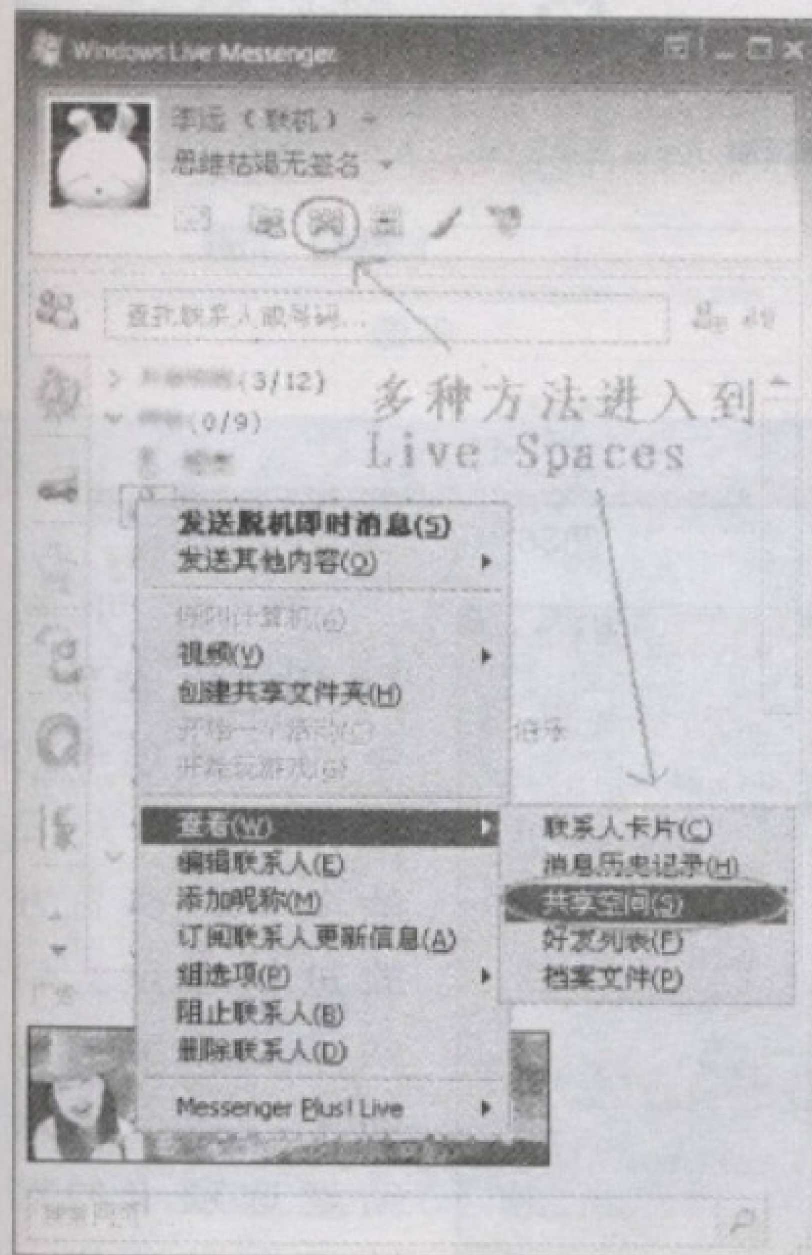


图27

Live软件——Windows Live Writer。这是一款Live Spaces的写作软件，利用该软件可非常方便迅速地进行文章编辑和更新。

初次使用时会进行一系列设置，例如空间地址、登录用户名、密码等

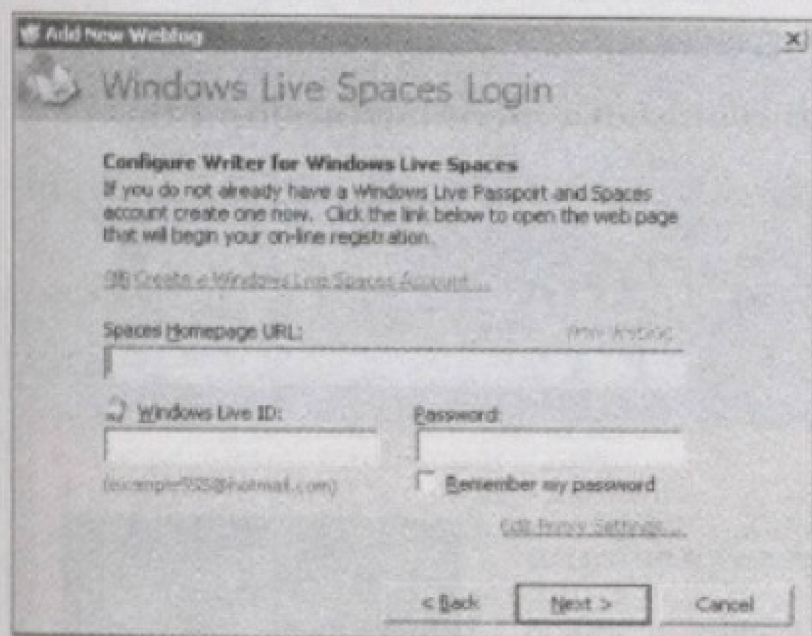


图28

（**图28**）。设置完毕之后，Writer就和我们的Live Spaces空间无缝链接上了。接下来我们就可进行文章的写作，比较常用的功能都在工具栏上："Save Draft"是将写好的文章保存为草稿，以便下次继续创作；"Web Layout"可选择编辑方式，默认状态下为"Web Layout"网页编辑方式，该方式下可方便地实现设定字体、字号，添加链接、图片等功能，是最为常用的一种Blog写作方式；下面的"Web Preview"用于预览文章发表后的页面，便于我们排版修改；还有一种"HTML Code"方式，可直接向文章里添加HTML代码，实现某些"Web Layout"编辑方式下无法实现的效果，适合具有HTML代码使用经验的用户；最后的"Normal"方式是纯文本编辑方式，适合仅仅关注文字的用户（**图29**）。

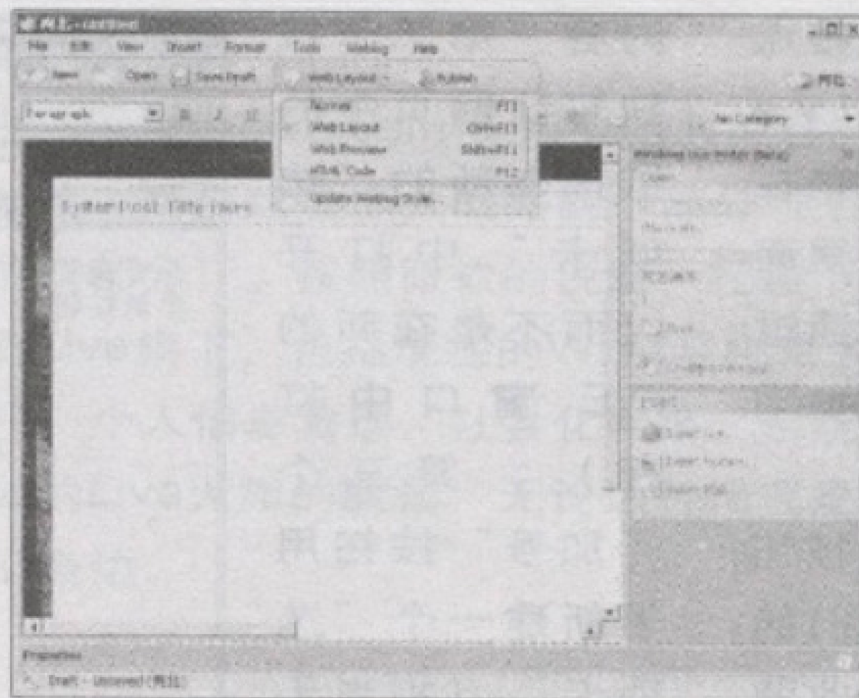


图29

图30

文章写完之后，通过"Publish"按钮就可进行发布了。"Publish to Weblog..."表示直接将文章发布到你的Live Spaces上；"Post Draft to Weblog..."表示仅将文章作为草稿发布到空间上去（**图30**）。

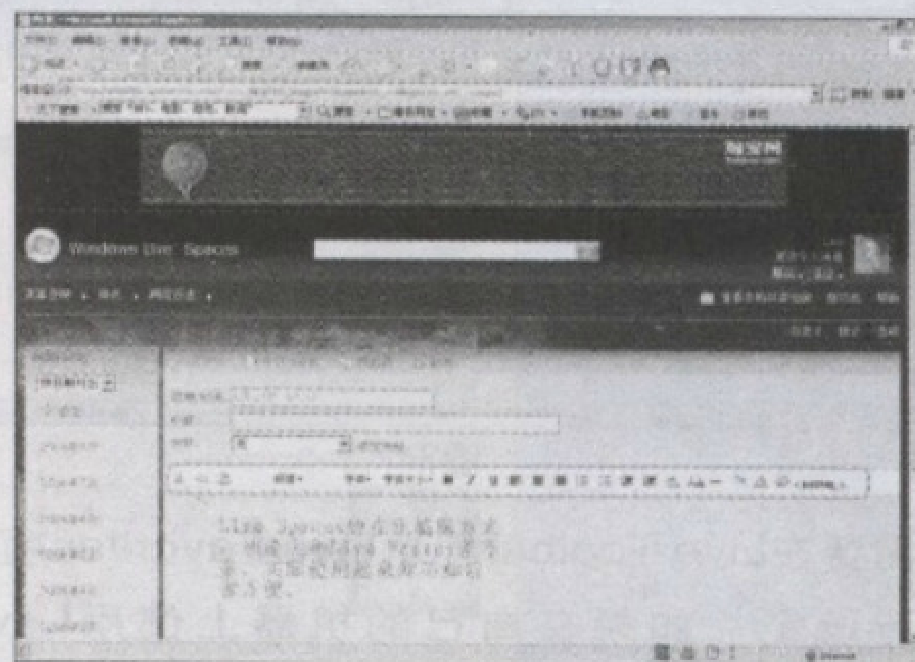


图31

利用Windows Live Writer，我们可放心地对每一篇文章进行离线排版和预览，就如同使用Word进行文章写作排版一样，相较于直接在网页上编辑Blog文章，效率有明显的提高（**图31**）。

6.Windows Live Toolbar

下载页面：http://toolbar.live.com/

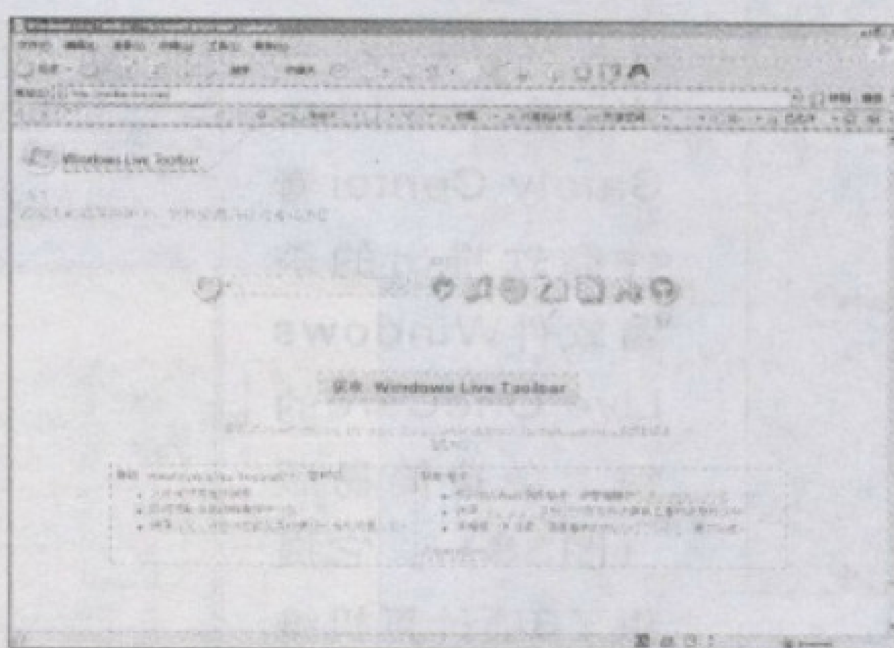


图32

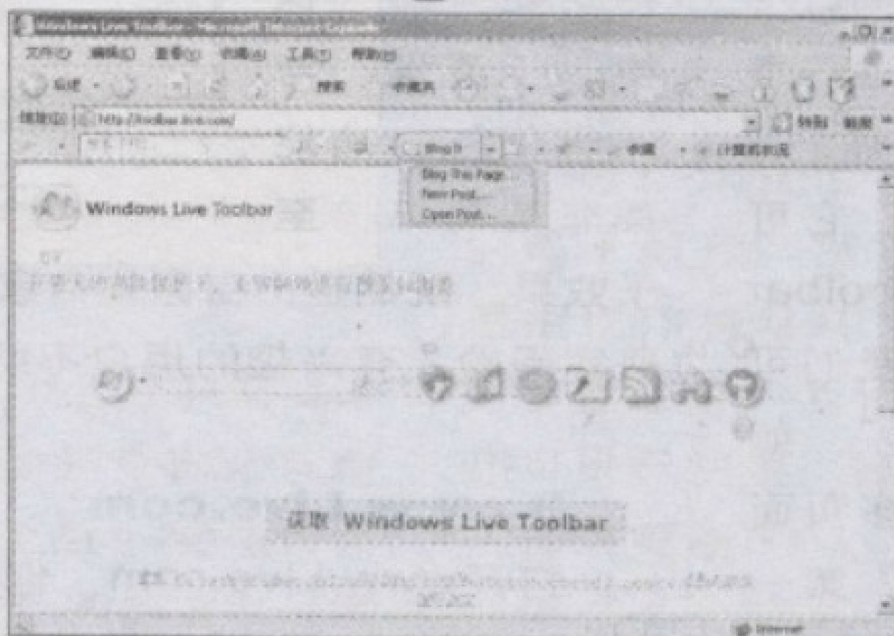


图33

Windows Live Toolbar是一款浏览器工具栏（**图32**），和其他浏览器工具栏一样，Live Toolbar也具有诸如弹出窗口拦截、网页搜索甚至RSS订阅功能。但这次Live Toolbar给我们带来的全新功能是，通过一个Toolbar，将其他Live产品的功能全部联系了起来！我们会在这条工具栏上看到前边介绍的几乎所有Live产品，也就是说，只要计算机里安装有相应的程序，那么都可通过Live Toolbar来使用。

Live Toobar的安装需Windows XP和IE 6版本以上浏览器的支持，安装时需要注意。Live Toolbar的基本功能这里就不作介绍了，主要介绍一下和Live产品相关的一些功能。

安装了Windows Live Writer之

后，Toolbar上的Blog IT按钮可用。直接点击可将当前浏览的页面作为你的Live Spaces文章发布，发布之后的效果就是在自己的Live Spaces添加了一篇文章，里面有该网页的链接（**上页图33**）。还可通过该按钮打开Live Writer，方便我们在浏览网页时随时进行Live Spaces的更新。

使用了Live Favorites后，“收藏”按钮的功能将可用。首先需要登录到我们的Passport账户，然后就可将计算机里的收藏夹和储存在Live Favorites上的网络收藏夹进行同步了（**图34**）。根据具体的情况，还需要在Live Toolbar里对Live Favorites项进行设定：如果在自己的机器上使用Live Favorites，那么应该选择“始终使用此计算机上的收藏”；如果在其他计算机上使用，则选择“始终使用服务器上的收藏”即可（**图35**）。

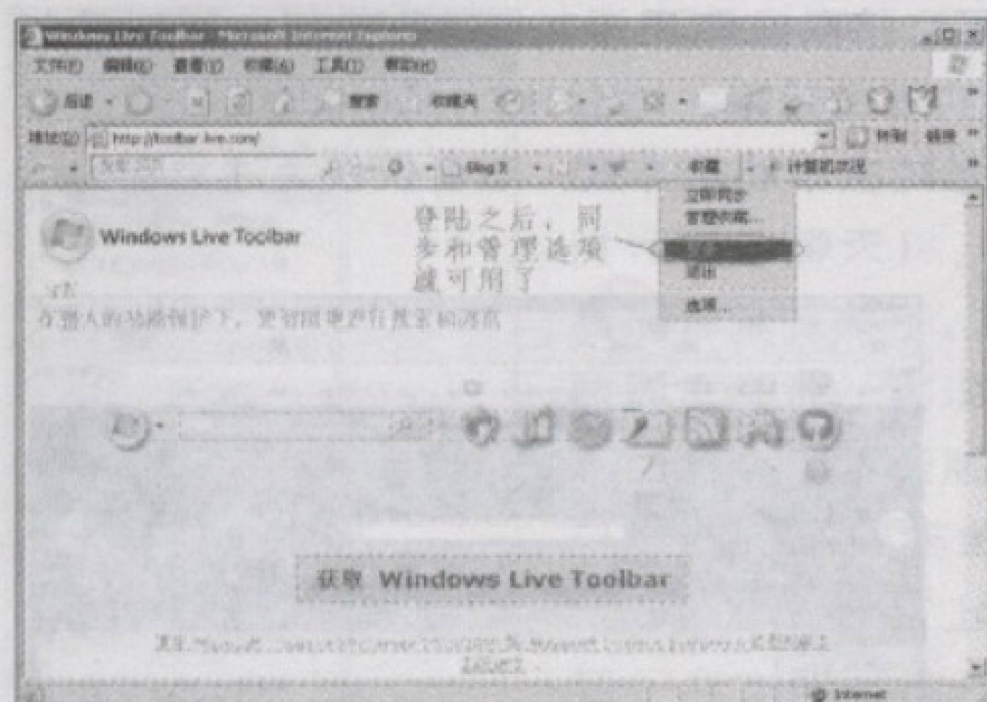
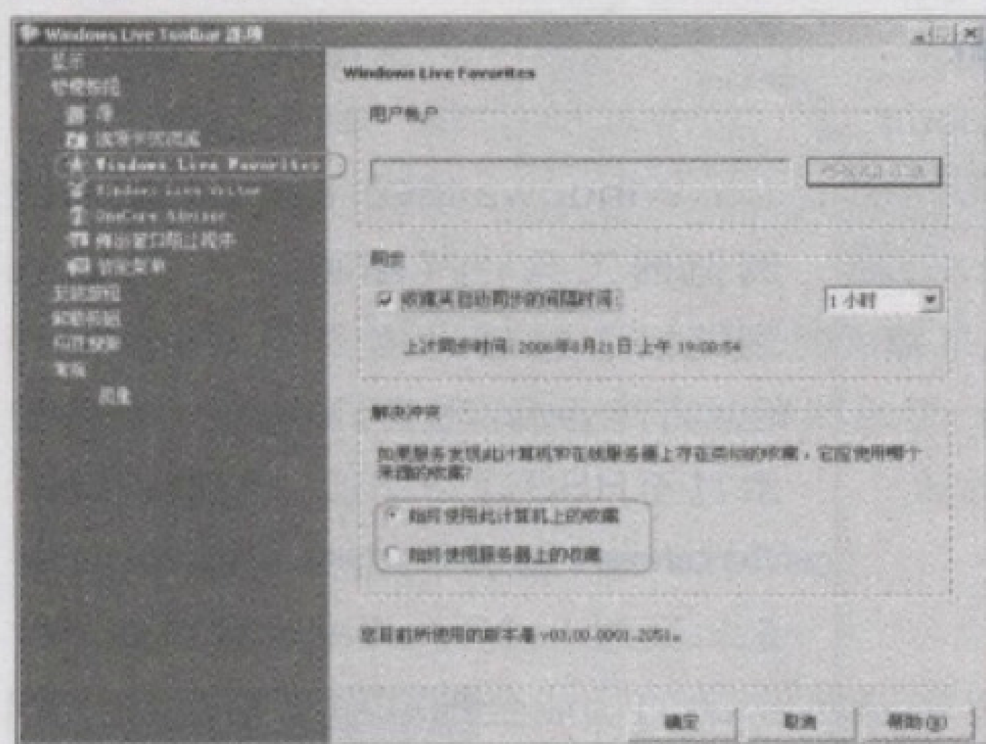


图34


图35

通过Live Toolbar还可方便地访问Live Spaces、订阅RSS以及打开WLM，进行查看，添加联系人的操作。在此不再赘述。

Live Toolbar还有一个重要功能，它可使IE实现多页面浏览功能。在Live Toolbar中，浏览页面被称为“选项卡”，我们可在一个IE窗口中打开多个“选项卡”，如同Maxthon等多页面浏览器一样。多页面浏览的功能在工具栏下方（**图36**），第一个按钮可在多页面方式下打开收藏夹中的内容，第二个按钮可让网页中的链接在新的“选项卡”中打开（而不是在新的IE窗口中打开），第三个“加号”按钮用于新建一个“选项卡”（相当于新建一个窗口）。

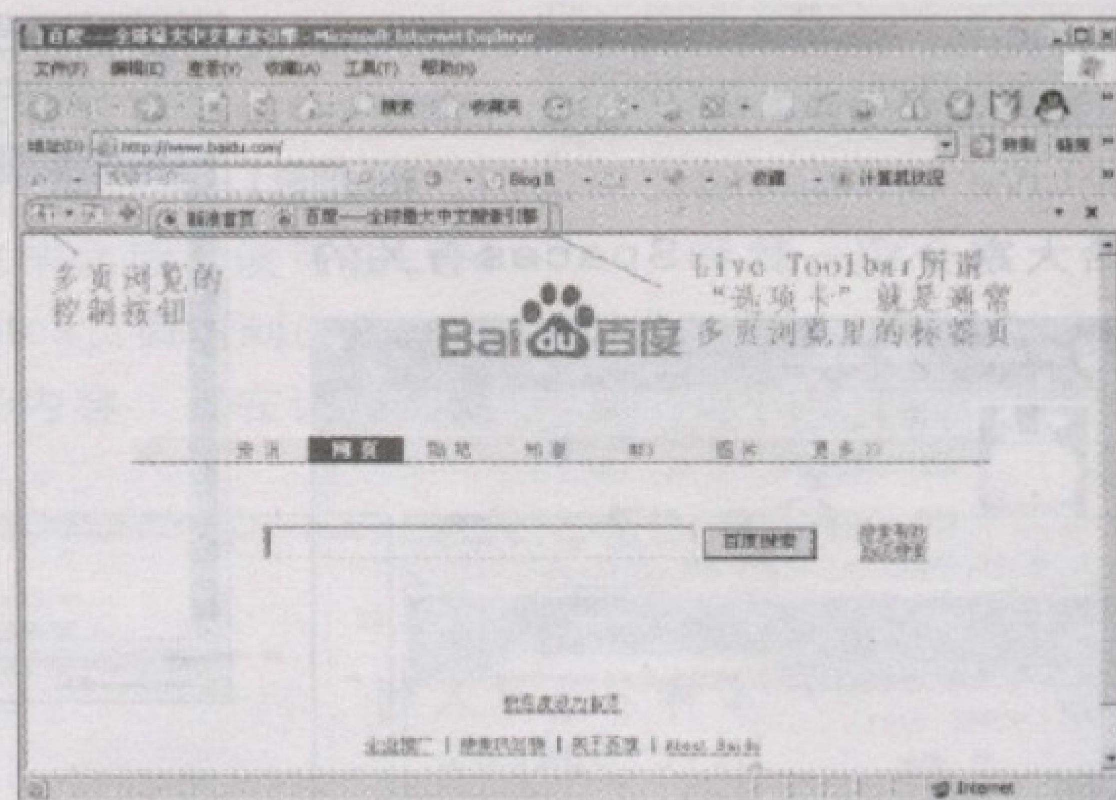
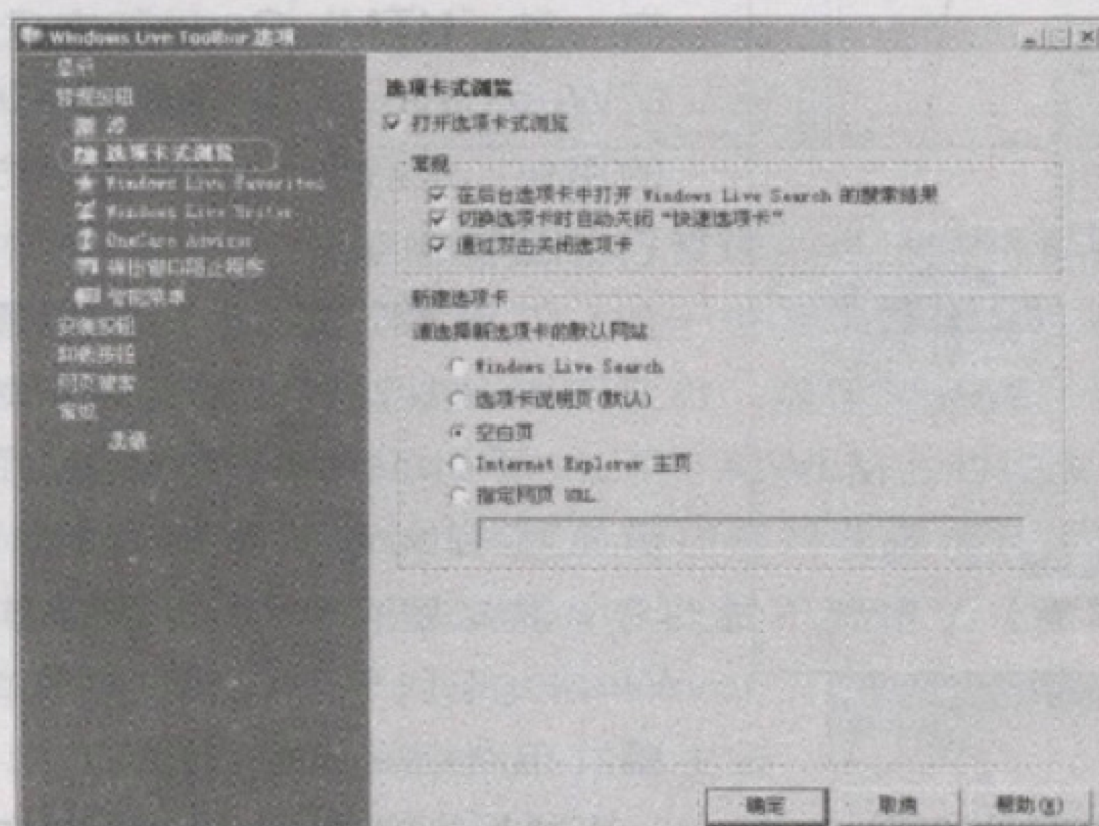


图36

我们可在Toolbar“选项”中的“选项卡式浏览”里，对IE的多页面浏览方式进行设定，例如“双击关闭选项卡”以及设定新建选项卡的默认页面等功能，能适应不同用户的使用习惯（**图37**）。

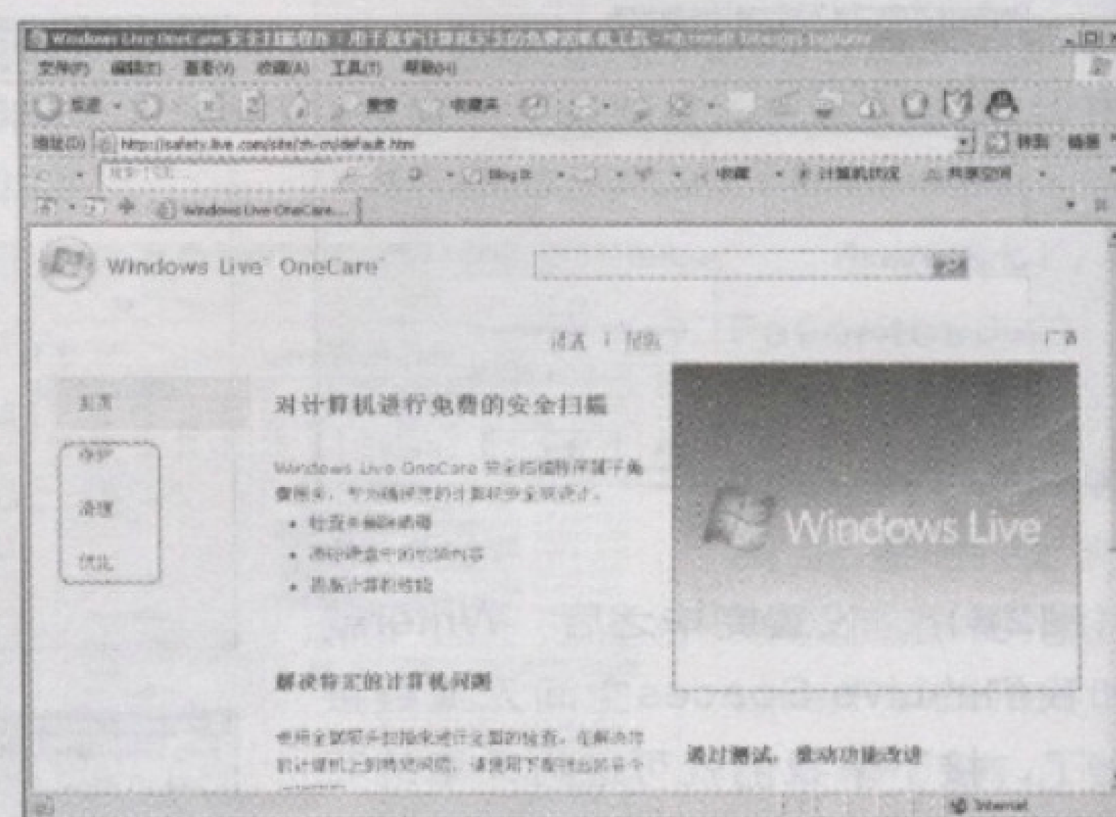

图37

在实际使用过程中，Live Toolbar的选项卡式浏览表现并不完美，有乱开新窗口的情况出现。当然，这仅仅是Live Toolbar一个锦上添花的功能，不必苛求。

7.Windows Live Safety Center

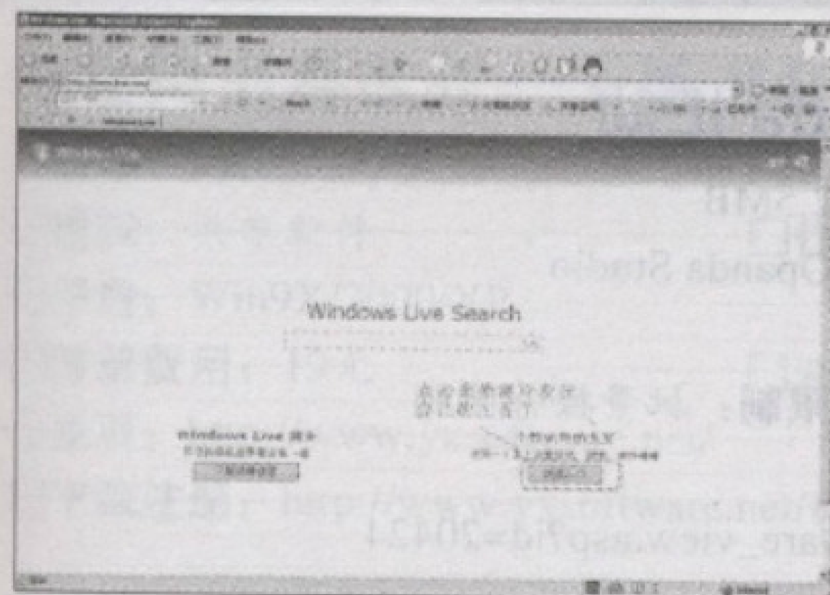
网页地址： http://safety.live.com/site/zh-cn/center/tuneup.htm

我们可将Windows Live Safety Center看作微软推出的杀毒软件Windows Live OneCare的线上免费简易版（**图38**）。它提供了3项计算机维护功能，即“保护”、“清理”与“优化”。功能都非常简单，至于效果，既然是出自微软自家的产品，和Windows配合自然没有什么兼容问题。有兴趣的用户不妨自行试用一下。


图38

8.www.Live.com

打开www.Live.com，你会发现一个类似于www.google.com的页面，同样是一个简单的搜索栏，同样可定制页面内容达到个性化效


图39

果（图39）。

这里的Live.com也是微软Live战略的一项内容，和上述的各类软件与服务一样，都是这项庞大战略的一部分（上述文字也仅仅介绍了以推出的Live服务的一部分）。按照微软的说法，在接下来的几年内都会把他的产品与服务整合到Live旗下，包括现在的WLM与将来的Office。我们可想象一个覆盖了信息门户、个人信息管理、社会化网络、系统安全与维护、办公软件、娱乐服务等领域的Live大旗的飘扬，无论这种情况是好是坏，总之Live已不知不觉来到了我们身边。

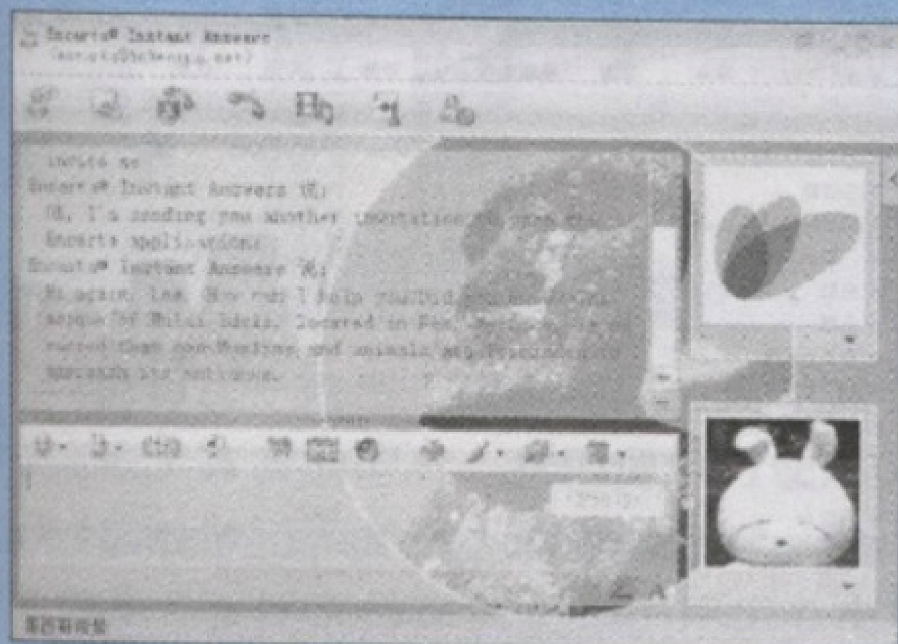
WLM的趣味应用

WLM机器人

还在MSN时代时，MSN机器人就深受MSNer的欢迎，无聊时和机器人聊聊天也是不错的选择。这里向大家介绍几个实用的WLM机器人。机器人的使用很简单，直接将机器人地址添加为联系人即可，可根据规定的命令和机器人进行“聊天”。

智能机器人——Encarta

机器人地址： encarta@conversagent.com


插图1

这是一个国外的机器人，可使用英语和它聊天，智能还不错，基本上能对答如流，还常常反问你一些问题。适合用来找不到人聊天，又会使用英语的用户（**插图1**）。

地图查询——小I地图

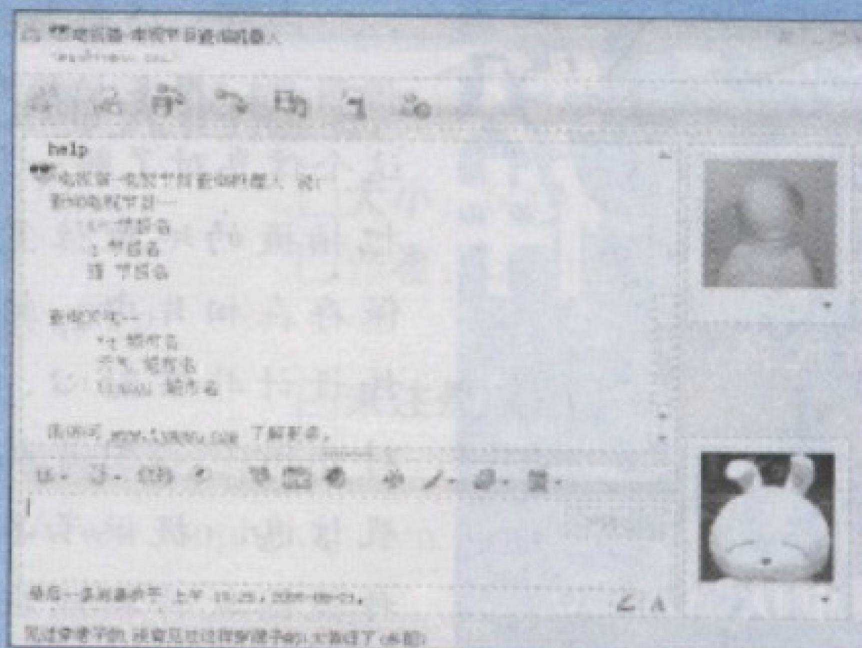
机器人地址： xiaoimap@hotmail.com


插图2

可通过该机器人查询全国各大城市的地图。只需对该机器人说需要查询的城市名即可。例如要查询北京地图，在聊天窗口中输入“北京”即可。之后小I会邀请你查看北京地图，选择接受，可打开北京地图的窗口（**插图2**）。接下来的操作嘛，就和使用一般的网络电子地图差不多了，唯一不同的就是查询的内容需要在左侧的聊天窗口中输入，想查什么就和机器人说什么即可。

天气、电视节目查询——电视猫

机器人地址： msn@tvmao.com


插图3

这个机器人有两个功能：查询天气与电视节目，具体命令格式可对机器人输入“help”或“?”来获得，这里不一一叙述了（**插图3**）。

MSN Cartoon

MSN这次为我们提供了一个有趣的网页程序，可把自己头像做成卡通的，然后放到WLM中使用。访问http://cartoon.msn.com.cn/即可进入卡通头像制作页面，第一次访问会要求下载安装插件，插件安装完毕后根据提示，首先需要准备一幅个人正面的电子照片，然后由程序将其转为卡通图片，我们可进行局部调整（**插图4**），之后还可进行发型、佩饰的选择，也可预览不同表情下的头像（**插图5**）。完成创建之后即可打包下载该系列头像（不同表情），然后就可把它用在你的WLM头像中了。


插图4


插图5

很多好的东西都是一把双刃剑，为我们生活提供方便的同时也会留下后遗症，核能就是一个最好的例子。软件也是如此，设计良好的软件，让我们能事半功倍；而复杂的操作，留下大把垃圾文件和各种莫明插件的软件，往往让我们苦不堪言。最近，在没有电脑的情况下要撰写一篇文档，拿起钢笔才发现不少汉字需要想想才能写出来，而且字迹大不如前。书法的乐趣，被无数的电脑输入法所代替，一去不复返了。

■重庆 CoCo

中国共享软件

SoftReg

数码相片信息检察官——Opanda IExif

□**版本**：v2.26 □**大小**：2.5MB
□**授权**：共享软件 □**作者**：Opanda Studio
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：96元 □**未注册限制**：批量操作限制
□**主页**：http://www.opanda.com/cn/index.html
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=20424

说明：一款专业的数字图像扩展信息编辑工具，通过它我们能全方位获得一张数码照片或者传统扫描照片文件的所有信息，包括拍摄时间、镜头、胶片、滤镜、扫描仪、闪光灯等各种参数的具体数值，并可随时按照需要对它们进行修改。软件支持为每一张图片添加多达6万字的文字说明内容，支持UNICODE和UTF8的编码方式，便于与全世界的网友无障碍地分享信息。通过自定义功能，我们还可将一些属于自己个性的内容或版权保护信息保存在照片文件中。

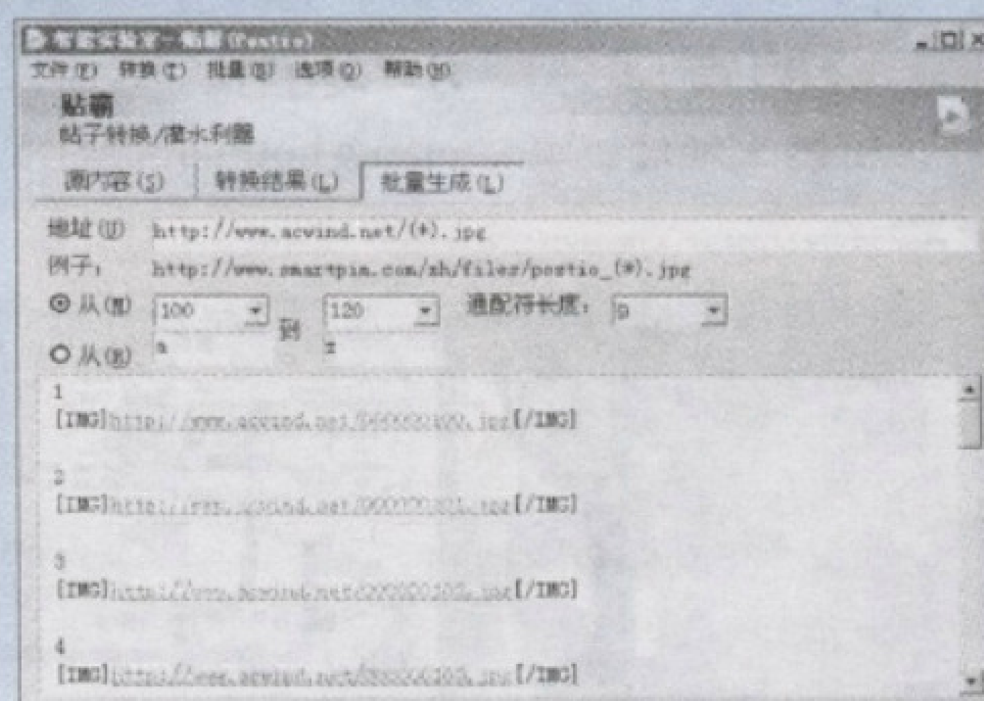
点评：随着数码相机的科技含量越来越高，一张照片文件已不再是单单存储的一张图片，很多拍摄时的隐藏信息都可保存在其中，称为“Exif”，数码爱好者都知道这个信息对了解一张照片的来龙去脉的重要性。例如带有GPS功能的数码相机，就可把拍摄的地理位置保存在相片中。软件设计非常贴心，对于所有的图片扩展信息，提供了各种视图软件按照应用方式进行了合理的分类。无论是老手或新入门的数码爱好者，都能快速上手。



数码相机扩展信息全接触

论坛灌水好工具——Postio

□**版本**：v2.6.0.260 □**大小**：140kB
□**授权**：免费软件 □**作者**：smartpim
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**主页**：http://www.smartpim.com/zh/default.htm
□**下载**：http://www.smartpim.com/zh/postio/download.htm



批量生成轻松贴图

说明：一款用于快速将网站中包含图片等多媒体信息内容的网页，快速转换成各种论坛通用的发贴格式的小工具，对论坛普遍流行的贴图方式进行了处理，帮助网虫们快速发布图文并茂的帖子。软件支持剪贴板内容处理，支持UTF-8、GB2312等不同格式网站的编码转换，很好地支持了各种流行的网络论坛。同时在转换的过程中，又能将多余的网页元素、冗长的换行符以及一些隐藏内容方便地消除掉，帮我们生成一个漂亮简洁的好帖。

点评：调查显示，国内网民中有数千万人是论坛的常客。泡论坛免不了要发帖说说自己的观点、转贴一些自己认为酷的东西与网友们分享。由于很多论坛对发帖格式有不同的规矩和标签的用法，如贴图用[IMG]、链接用[URL]等，有时候要发一些好东西，但标签处理都显得很麻烦，Postio帮我们把这些工作一气呵成，让你成为灌水达人。不过有时候要注意，有些论坛是禁止灌水，而有些是欢迎灌水，发帖前请先了解一下论坛的规则为上。

漫卷诗书喜欲狂——抓书狂

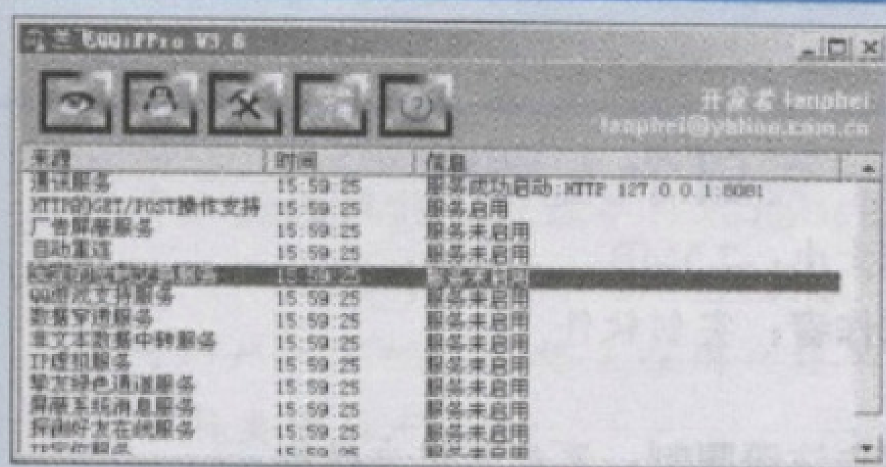

把书抓下来带走

□版本：v1.1　□大小：2.5MB
□授权：共享软件　□作者：yxsoftware
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：19元　□未注册限制：抓取30页限制
□主页：http://www.yxsoftware.net/
□下载注册：http://www.yxsoftware.net/ReadNews.asp?NewsID=8

说明：一款用于将各大读书网站的在线书籍下载到本地硬盘的小工具，软件可智能识别网页上的相关章节的顺序和链接，将它们一口气抓到本地，保存成通用的TXT文本格式。软件支持流行的新浪、搜狐、TOM等大型门户网站的读书频道，同时会在下载回来的电子书中清除掉那些无用的内容（表格、广告、链接等），将一本干干净净的电子书摆在我们面前，拷贝到手机、PDA或笔记本电脑中，享受一把随时随地阅读的快乐。

点评：网络对于书虫们来说，简直是数不尽的宝库。但很多在线读书的网站，为了广告和宣传的需要，经常是将一本好的书拆得七零八落，弄出无数的链接和广告图片，很是影响阅读时的快乐心情。坐公车或外出无法使用网络时，常常希望将这些书拷贝到手机中阅读。抓书狂采用了非常简单的方式，只要我们知道在线电子书的网址，直接输入到软件的界面中，一本完好的电子书就为我们抓取回来了。

保护我们QQ聊天的隐私——兰飞QQiPPro


保护状态随时监测

□版本：v3.6　□大小：600kB
□授权：共享软件　□作者：lanphei
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：57元　□未注册限制：一周试用期
□主页：http://www.lanphei.zj.com
□下载注册：http://www.lanphei.zj.com

说明：一款用于隐藏聊天工具QQ的IP的小工具，避免我们的IP直接暴露在网络中而导致黑客的窥视和入侵。在隐藏了真实的IP后，我们依然可使用QQ在聊天中进行文件的传输和自定义表情的发送。针对不同的网友需要隐藏的信息的不同情况，软件设置了一个“绿色通道”，可对自己信任的好友与一般的网友采用不同的安全策略，既方便了与好友的交流，又不用担心电脑的信息被泄漏，让我们聊得开心，聊得安全。

点评：每个上网的用户都会有一个网络IP，这是一个比较敏感的东西。如果我们的IP被他人获知，就很有可能泄漏自己的真实地理位置、接入网络，甚至是导致电脑文件资料被窃取。在网络上隐藏自己的IP，特别是在很多可显示聊天人地理位置的聊天软件中，这个需求就显得更加突出。除了保护IP外，QQiPPro还提供了自动拒绝连接、虚拟IP地址、密码安全保护等更加高级的功能。软件运行前有一个比较复杂的设置操作，麻烦一点，却得到更多安全。

把电影院搬到手掌心——掌中影音伴侣


将电影转换到手持设备

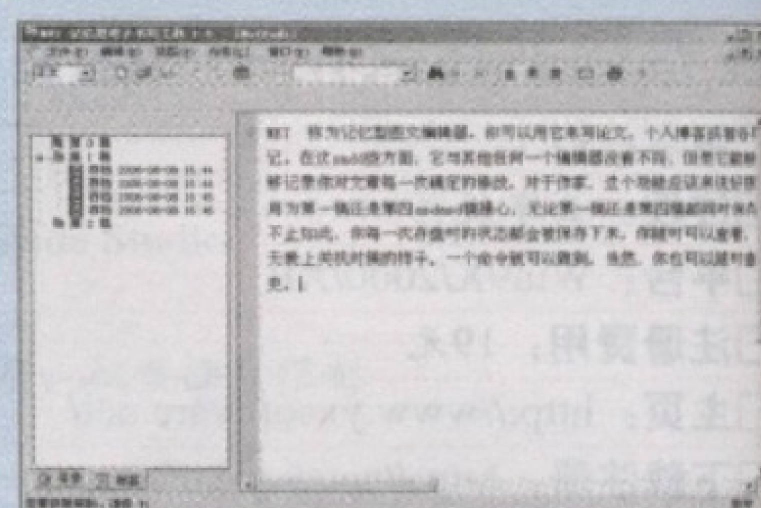
□版本：v1.0.1　□大小：17MB
□授权：免费软件　□作者：ningzhang
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.ucast.com.cn/
□下载：http://www.ucast.com.cn/mcast/softload.jsp

说明：一款针对手持设备而开发的影音文件的下载与制作工具，软件可自动识别手机、PDA、iPod、PSP及数码相机DV等市面上流行的数码设备，并在转换视频的过程中直接将视频传送到这些设备中。软件支持各种不同的视频编码，包括WMV、RMVB、MPEG、DVD等常见的影视文件，我们只需选中自己所需要的视频节目，它会自动判别并快速将它们转换成适合相应手持设备的播放格式。在软件中，我们还可搜索和订阅自己喜欢的网络视频的更新。

点评：汽车和地铁上已能见到越来越多的人拿着手机或PDA，在坐车的间隙阅读电子小说或观赏视频节目。如今手机中的技术含量越来越高，高级一点的俨然就是一台掌上的小型电脑。然而手机和其他一些手持设备，其中的数据格式和普通的电脑完全不同，有时在电脑上能无障碍播放的东西，却无法支持手持设备。掌中影音伴侣解决了我们的这个烦恼，不用再去学习复杂的影视编码知识，所有的一切由软件帮我们解决，这就是电脑科技为我们带来的便捷。

具有记忆功能的文档撰写器——MET

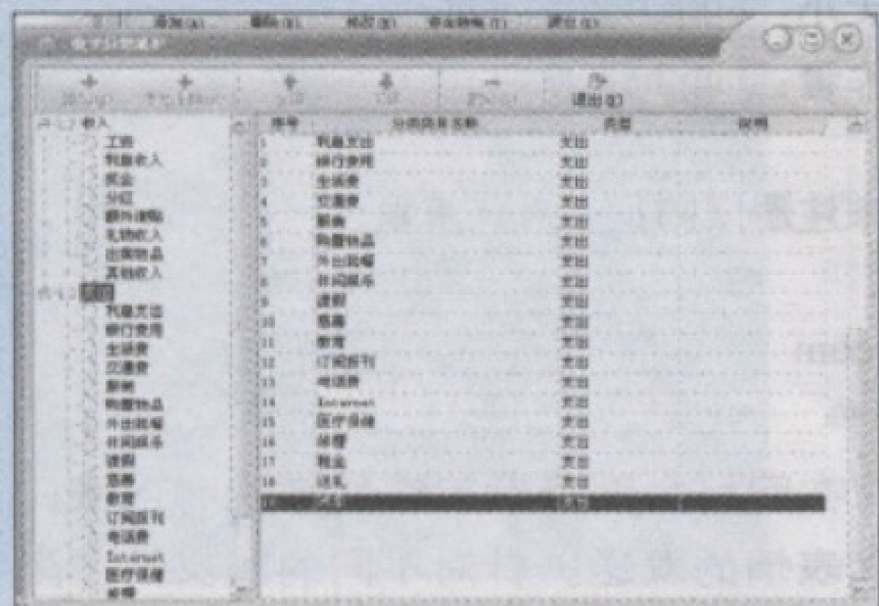
□版本：v1.01　□大小：4.7MB
□授权：免费软件　□作者：wuzhiqiang
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.metpad.com
□下载：http://www.metpad.com/dnldinstall.htm


我的第一稿是什么样子的?

说明：一款具有记忆功能的文本编辑工具，软件可自动记录我们写作文档的过程，每一次存盘或改稿都可将其“记录在案”，便于随时恢复和进行查看。和普通的编辑工具不同，MET多了一个“标签”界面，里面按树形结构梳理了我们每一次对文档所作的改动。第一稿和第二稿的区别是什么？前天晚上关机时我改动了什么地方？MET将一一给出我们精准的答案。MET采用自己特殊的格式，它的历史记录是不能被改动或删除的，使用它也可作为自己文档版权属性的一个证明。

点评：记忆每一次文档的存盘或定稿的内容和状态，是非常有创意的一个想法。在很多场合下，我们的论文、小说、剧本甚至是博客的文档内容，都希望能查看在最终定稿前的所有修改过程，以便发现问题或追溯到以往一个似乎感觉更好的内容上，MET就派上大用场了。在国外，某些同类软件所记录的文档修改历史，可成为法庭上具有法律效率的证据，也是很多像CoCo一样靠打字为生的人们保护自己版权的一个强有力证明。软件暂时还是测试版，很多功能不太完善，假以时日，希望能看到一个更加完善的MET。

你不理财，财不理你——实创个人理财


不同的人有着不同的开支方式

□版本：v1.31　□大小：2.5MB
□授权：免费软件　□作者：实创软件
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：28元　□未注册限制：添加新用户限制
□主页：http://www.chinascsoft.com
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.aspx?id=20796

说明：一款适合上班族们管理自己的日常开支、保持自己盈亏平衡、避免变成“月光一族”的小工具。软件支持多人不同账号的管理，方便管理我们手头的现金和银行卡里的存款。通过它，我们可记录每天的收支情况，在将来入不敷出时反省一下自己，看看每一分钱都花在了什么地方。对不同收入和支出情况，软件都提供了详细的分类选项，并提供了强大汇总分析功能，所有数据都进行了加密处理，再多的私房钱也不用担心。

点评：“你不理财，财不理你”，如果连自己的财务状况都不了解甚至是没有任何计划，还怎么能规划好将来的漫长生活呢？实创个人理财帮我们勤奋地打点日常生活的每一笔开支，就像请来的一个小管家，而且这个管家的数学分析能力也是十分了得。使用一段时间后，随时拉一张图表出来，一个月的生活是奢华还是节俭就清楚展现出来。最有特色的是，软件提供了借贷管理功能，谁什么时候借了你的钱，或者你借了谁的钱至今未还，都清清楚楚记录在案，以后可别再借口说自己的记性不好了。

软件更新快报

我们生活在一个广告的世界里，而且无处藏身，电梯间、公车上、写字楼，充斥着各式各样光怪陆离的广告。软件中也是如此，不断漂浮的Banner、嵌在软件中的广告页面，把我的电脑变成了一台广告发布机。很多人和CoCo一样安装软件时开始小心翼翼，慎之又慎。如果是自己喜欢软件的版本更新，则不会太担心。让用户放心，用户也会报以信任。

按键精灵：让我们的电脑变成全自动化工具的小软件，版本更新至5.92版，解决了劲舞团、蒸汽幻想、街头篮球等游戏中无法使用的问题。推荐下载更新地址：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm。

BitComet：深受好评的网络BT下载客户端工具，版本更新至0.7，修正了编译选项配置错误导致在部分操作系统下程序无法启动的问题。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

MSNShell：MSN聊天软件的增强型工具，版本更新至4.2.27.9，解决了多账号登录下天气和电台标签的切换问题。推荐下载更新地址：http://www.msnshell.com/。

暴风影音：几乎可搞定市面上所有影音格式的播放工具，版本更新至6.08.13，开始支持SONY PSP掌机的PMP媒体格式。推荐下载更新地址：http://www.yesure.com/storm/。

超级兔子：保护和增强Windows系统功能的小工具，版本升级至7.76，解决了更多恶意软件对电脑的干扰问题。推荐下载更新地址：http://www.pctutu.com/superr.asp。

编者按：不同人的心中对完美的定义是不同的，从哲学上说，这个世界并没有可以称为是完美的东西。但是我们生活在这个世界上，或多或少都在追求着各种完美，追求事物的尽善尽美。当然对于软件界来说，完美的软件是不存在的，无数的升级、补丁和修复，也是朝着完美的境界前进。

本期网路科技联合《大众软件》杂志调查话题，你心目中完美的软件的标准和怎样去达到完美？

本期话题：完美的软件

一款完美的共享软件我觉得是实用的功能+很少Bug+价格合理。对于目前的软件，我觉得在推出正式版前就应该尽可能地测出Bug，而且到用户使用前不能出现严重错误。实用功能针对用户而定吧，价格上在用户接受的基础上参考同类价位而变动。

——软件《超级屏幕锁》作者 杨宽

能以最简单的方式在最短的时间内解决用户的问题，或者说完成需要执行的任务（这里的最简单和最短的时间是指和同类软件相比）。

——阿达系列软件作者 阿达

我们开发的软件是自己日常需要使用到的，所以开发过程中我们一直都会自己使用。在我心目中，使用起来感觉很好的软件就是完美的软件，也就是现在流行的说法"用户体验"，站在用户的角度来体验自己开发的软件。

——软件《桌面日历秀》作者 cfish828

完美软件，即实用、适用、稳定、简便、开源、可扩展。

——软件《Windows魔法大师》作者 李洪辉

世界上没有完美的软件，但我们需要尽可能地做到完美。我接触过许多软件，有的软件界面粗糙，甚至连帮助文件都没有。总之，不粗糙或者华而不实的软件界面，以及好的售后服务，都是一个基本的软件作者需要做到的。

——软件《软件管理发布精灵》作者 世纪星

再给我一次机会，一定要学好数学

钱海青，喜欢摄影和旅游的小伙子，软件PowerExif的开发者，因为喜欢动物，所以用一只憨态可掬的熊猫作为软件的Logo。因为第一次用BASIC写的绘图程序投稿被杂志社采用，小钱与图像处理结下了不解之缘。

2003年，数码相机刚开始普及，当时整个摄影界就数码相片与传统胶片的成像质量掀起了一场争论。一直在研究数码处理技术的小钱当时就在想，能不能开发出一种软件，既令数码摄影方便快捷，同时又能具有专业摄影胶片的效果？于是他开始一边在摄影论坛上与网友讨论可行性，一边埋头编程，开发了自己的第一款共享软件——DigitalFilm（数码正片）。"软件被许多专业摄影师和影楼采用，这种成就感从此激发了我进一步开发此类软件的兴趣。"谈到自己第一款软件上市就取得了预期的成果，小钱十分自豪。

在继续深入研究的过程中，小钱发现了数码相机比传统摄影要强大的一个优势——Exif信息。"这个信息可以记录摄影时的各种拍摄参数"小钱告诉我们，"作为一个摄影爱好者，看到一幅好照片，就会非常想了解人家是如何拍出来的，快门、光圈、时间、地理位置这些数据都是非常有价值。"

于是PowerExif就在这样的想法中诞生了。让小钱意想不到的是，软件引起了国外业界的重视。许多国际知名的计算机和数码杂志（PC MAGAZINE、COMPUTERBILD、DIGITAL FOTO）纷纷向小钱申请光盘的授权，着实让他兴奋不已。"以前这种事都是当成传奇故事来听，想不到会有现实版落到我头上，当时真有点不敢相信。到后来这种授权越来越多，都数不过来了。"就在我们对小钱进行采访的前期，德国CHIP杂志也向他提出了光盘授权申请。

"国内用户在购买前，会先问得清清楚楚，试用满意再购买；而国外用户，大多先买后试，不行就退。"小钱认为这可能跟大家所处的商业环境不同有关。

与其他人的想法不同，小钱认为取之于社会，也应该回报于社会。"在我开发的软件中，只有两款软件收费。无论是收费还是免费，我都保证向用户提供的是第一流的软件。"有趣的是，在小钱的软件中，越是免费、反而越是获奖最多，用户最多，影响面最大的软件。

一个好汉三个帮。埋头于开发的小钱，少不了他的合作伙伴Michael的帮助。"Michael帮我完成了从网站设计、软件包装、市场推广等方方面面的琐碎事务，让我得以专心软件本身的开发。"开发与销售分别由不同的专业人士负责，也许是软件迈向成功的重要因素。为了和用户更加亲密接触，小钱专门开发了一套在线服务系统。"用户可以在上面与我讨论各种问题，这一切都是非常公开和透明的，让用户感受到我的服务和承诺，给用户信心。"

由于是图像领域的编程，和数学结合非常紧密。软件的核心功能，很大程度上都可归结为数学算法问题。"我想说，如果再给我一次读书的机会，我一定要学好数学。"这是小钱的呼声，他也希望能与广大还在读书的软件爱好者们共勉。P

应用心得

编者按：“硬盘多大也不够用”，很多读者大概都有这种感慨。资源再丰富，也要合理使用，大容量硬盘的使用也是如此，本期刊登的“吃掉硬盘空间的‘大胃王’之捕捉攻略”，大家可以关注一下，做到对自己硬盘的状况心中有数。

本期推荐文章

- DOS抓图也疯狂
- 吃掉硬盘空间的“大胃王”之捕捉攻略
- “魔兽”版本错误，优化大师惹的祸
- 状态栏与自动换行不再“打架”

打击“流氓”，四款软件大对比

■甘肃 孤舟

遥想当年，浏览器还不是微软的天下，IE正努力跟当时的霸主Netscape抢用户。为了增加胜算，微软将IE与操作系统整合，开发出了ActiveX平台。它可在IE浏览器中完成许多原本该由其它应用程序实现的功能——比如放动画、播音乐、登录网上银行、修改系统注册表等……总之就是，ActiveX强大得没天理。结果，当IE垄断浏览器市场后，ActiveX就被很多有良或无良的程序开发者盯上了，而那些无良开发成果的典型代表，就是广大网民深恶痛绝的“流氓软件”。

通过与共享软件或免费软件捆绑，各式各样的“流氓软件”已侵入了许多用户的电脑，给很多人带来了不便，于是一些专业的流氓软件清理工具应运而生。这些工具之中，谁更合用？我们不妨让它们出来秀一秀，比比看。

我们选择了4款口碑较好的清理软件：Windows Defender、Upiea、超级兔子、恶意软件清理助手。对比的方法很简单，将捆绑软件最多的“PCXX王”安装到系统中，并分别用上述软件进行清理，看看谁清理得最干净、用起来最方便。

一、Windows Defender——微软亮剑

Windows Defender（原名Windows AntiSpyware，下载地址：http://download.microsoft.com/download/e/d/0/ed099d5e-dc60-4740-8747-1c72f053b800/WindowsDefender.msi）

Windows Defender是一款微软向正版用户提供的免费反间谍软件，和其他清理软件相比，该软件除了能够查杀国内外的流氓软件外，还能像杀毒软件一样实时监控恶意程序，如果有流氓软件试图安装，它会弹出对话框提示你是否屏蔽。

首次安装后，你要对整个系统进行一次扫描。**如图1**所示，在Windows Defender的界面上，点击“Scan”就可执行快速扫描（Quick Scan）。另外，也可单击“Scan”旁的下拉箭头，自定义扫描你指定的驱动器或文件夹。扫描结束后，Windows Defender会列出找到的所有流氓软件以及各种插件，最后可根据实际情况将不需要的软件删除、卸载或隔离。

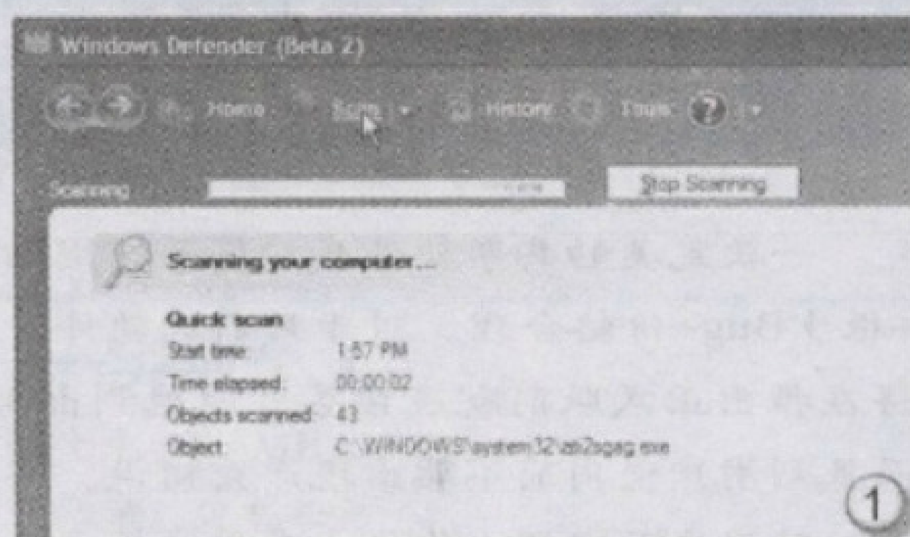


图1

在本次测试中，Windows Defender将“PCXX王”中捆绑的16种插件都成功地进行了清除。虽然Windows Defender目前没有发布中文版，但它的易用性非常好，用户只要直接单击“Scan”便可开始扫描系统。除此之外，它对插件的免疫功能也非常强大，平时在使用电脑时，遇到恶意软件时会自动弹出提示，不给它们留下任何可乘之机。

在测试过程中笔者发现，Windows Defender的清理功能也是比较彻底的，从硬盘中的文件到注册表的相关键项，几乎不留下任何死角。不过检测时，它会对内存、注册表、硬盘文件逐一进行扫描，如果硬盘容量大、文件多的话，检测的时间可能会很长。

点评：Windows Defender将作为Windows Vista的后台服务与Vista最终版一同发布，相对其他第三方反间谍软件，微软的Windows Defender将和Windows安全中心紧密结合，提供更加强大的恶意软件监测能力，因此如果你英文较好，强烈建议你使用它。

二、Upiea——IE插件管理专家

Upiea（下载地址：http://www.sheok.com/upiea.exe）是国产的专门针对各种插件进行管理的著名工具，它体积小巧、绿色免费，下载后不需安装即可直接使用。目前它能清理659种插件，使用也非常简单。执行Upiea，在“插件免疫”选项卡就能显示出当前已安装的插件（**如图2**）。

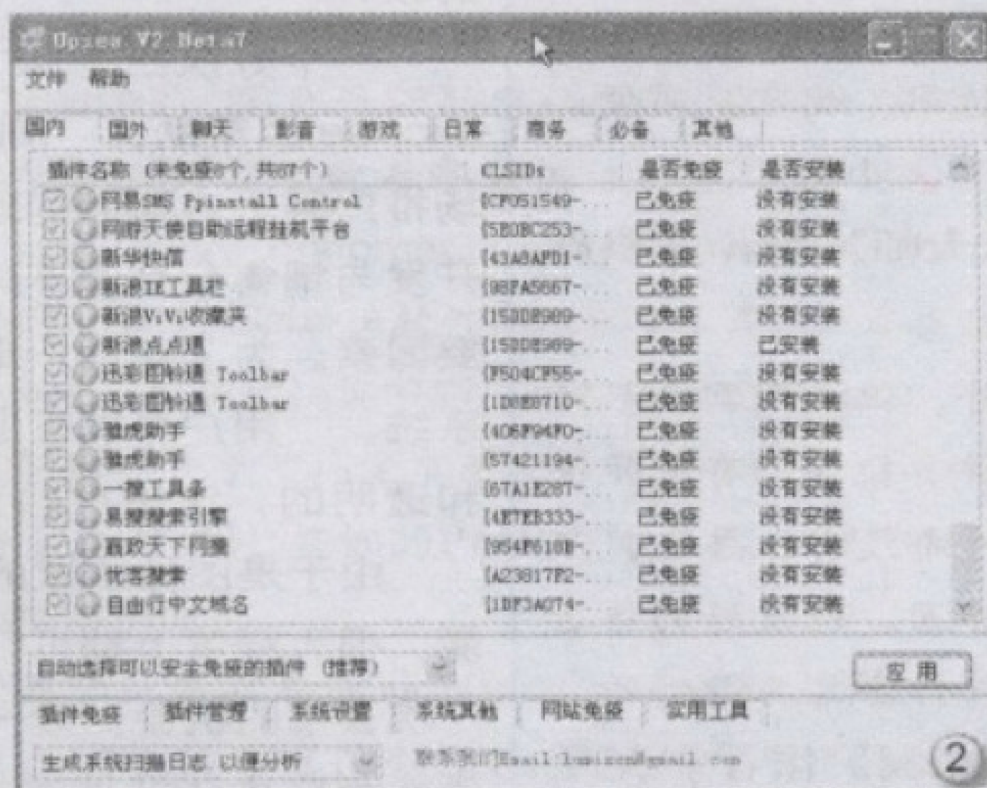


图2

在本次对比中，它也可直接将系统中安装的所有插件罗列出来。在清理时，需要用户手

工指定想要卸载的插件。但是，有些比较“顽固”的插件，只有到安全模式下才能清理干净。虽然麻烦了一点，但它还是将系统中的全部流氓软件都清理掉了。

由于Upiea是国内作者开发的，所以从理论上来讲，它更知道咱们国内用户的“疾苦”，因此在对付国内流行的流氓插件时清理得更加专业，能够免疫国内出现的所有插件。

在操作方面，它将所有插件按国内、国外、聊天、影音、游戏一一分类，也使它在易用性上得到了不少额外的加分。

点评： *我们知道，Windows XP SP2增加了一个“管理加载项”的功能，Upiea号称“IE插件管理专家”，可完全代替Windows XP SP2的这一功能，因此使用Windows XP SP2以下的用户（Windows 9X/NT/2000/XP），Upiea是无奈（因为在这些系统上，Windows Defender是无法安装的）但也是最佳的选择。*

三、超级兔子——老牌强档

超级兔子（下载地址：http://count.skycn.com/softdownload.php?id=2993&url=http://fibr.driversky.com/down/magicset772skycn.exe）是一款国产的老牌系统设置、优化类软件。随着流氓软件的猖獗，超级兔子也“与时俱进”地增加了流氓软件的清理功能，而且它的功能也非常强大，目前能完全卸载144种不请自来的软件。

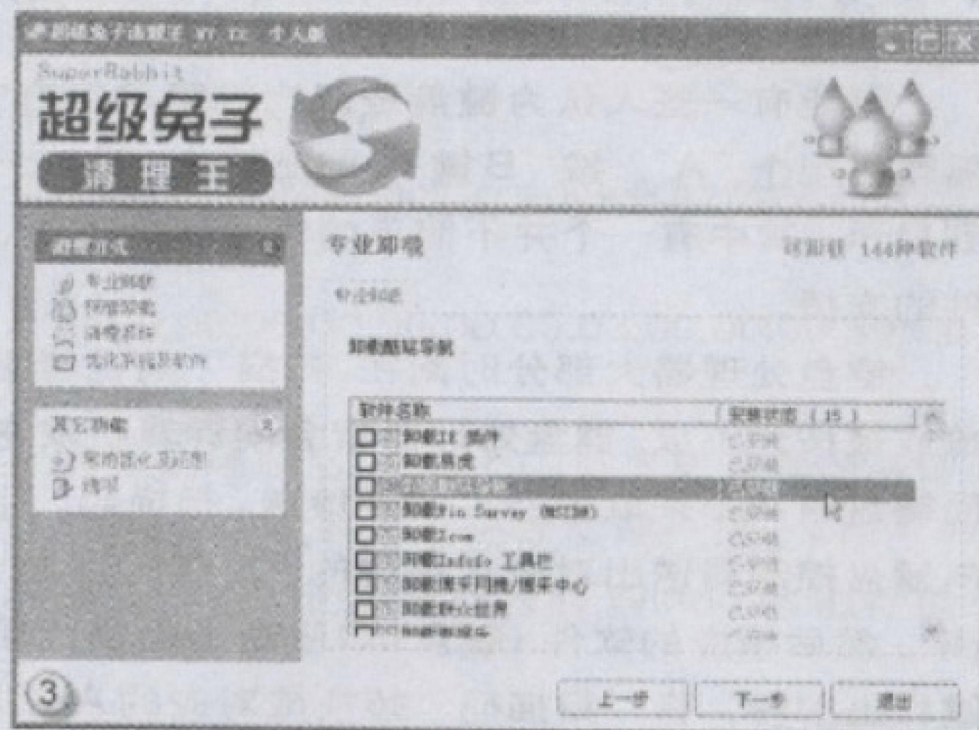
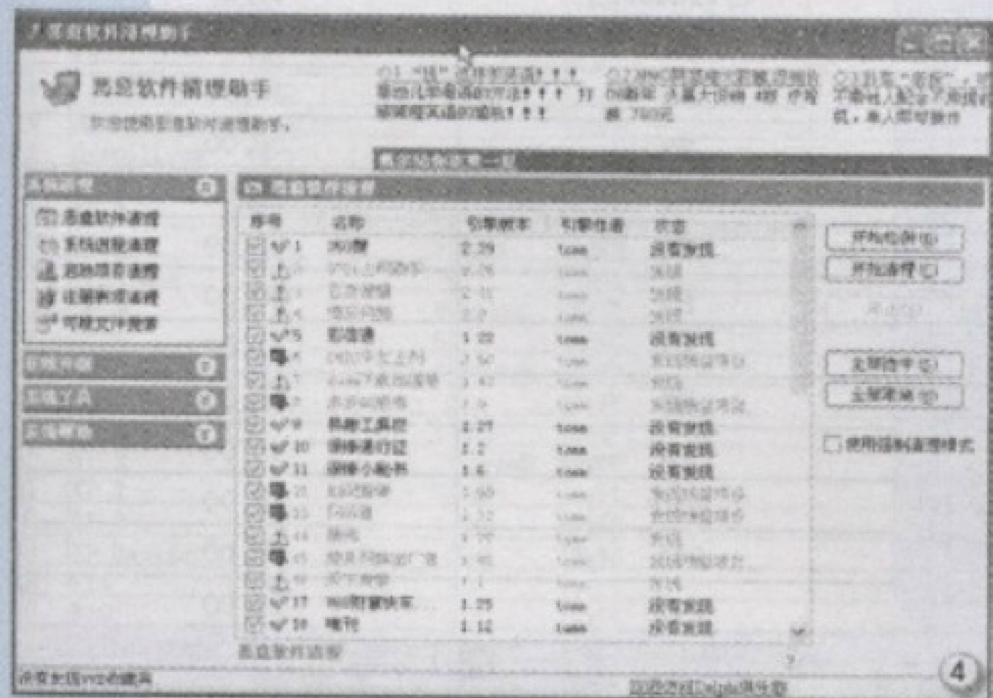


图3

超级兔子执行清理功能的组件是超级兔子清理王。超级兔子启动后，点击主界面上的“超级兔子清理王”即可启动该组件。**如图3**所示，超级兔子清理王也能检测到系统中已安装的流氓软件，选择需要清理的软件，点击“下一步”即可开始清理。在本次评比中，超级兔子清理王也检测并卸载掉了笔者安装的所有流氓软件，但在卸载部分插件时，“超级兔子”会要求重新启动电脑。

“超级兔子”的清理功能比起前面两个软件来有点欠佳。一方面，它能清理的软件在数量上略少，另一方面，卸载部分软件时需要重新启动电脑，显得有点麻烦。

点评： *“超级兔子”包括多个组件，功能涉及到硬件测试、系统优化、网络优化及设置等诸多方面，是一个多功能的工具包。因此它更适合那些不想安装多个软件，又想完成各种设置的朋友们使用。*


图4

四、恶意软件清理助手——专业除恶

恶意软件清理助手（下载地址：http://www.tommsoft.com/View.aspx?type=product&ID=2）是一款国人开发的专门对付流氓软件的免费工具。该软件也是绿色软件，把下载得到的压缩包解压到任意目录，双击“RogueCleaner.exe”即可执行程序。

恶意软件清理助手的使用也很简单。单击“开始检测”即可开始检测系统，检测完毕后再通过“开始清理”即可进行清理。在本次评比中，该软件的表现相当不错，也将笔者故意装进系统中的流氓软件全部清理掉了。

恶意软件清理助手值得圈点的是它的清理功能非常彻底，它甚至能将其它软件清理过的流氓软件的残留信息全部列举出来（**如图4**），这对于有那么点“洁癖”的朋友来说非常实用。不过它的界面上有比较醒目的广告链接，实在有损美观，虽然这并不影响软件的使用。

点评： *恶意软件清理助手能对付的恶意软件数量不如前三款工具多。它只能针对国内流行的流氓软件软件进行清理，一些国外的恶意软件可能就无法对付了。同时，它也没有提供插件免疫功能，因此恶意软件清理助手适合于临时对付国内流行的流氓软件，如果要全方位清理恶意软件，笔者还是建议选择前三款工具。*

随心所欲，让键盘听你的话——解析Scancode Map及妙用

■吉林 刘明星

相信许多玩电脑的朋友（尤其是经常玩游戏的朋友）都很熟悉下面的停用Windows徽标键的技巧：

“将下列内容输入记事本，另存为win.reg文件并双击导入注册表：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]
"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,5B,E0,00,00,5C,E0,00,00,00,00
```

然后重启电脑即可”

这确实是一个简单有效的方法，许多人不问缘由就这样做了，但也有人要生出疑问，上面的一段内容是如何使键盘上的

Windows徽标键产生类似硬件故障的失效呢？

我们注意到，上面的方法中涉及到两个关键词：注册表和"Scancode Map"（扫描码映射）。注册表大家都很熟悉了，而了解Scancode Map的人恐怕就不多了。而实际上这种方法正是利用微软在Windows XP/2000系统中的Scan code Mapper（扫描码映射器）来实现的。而"扫描码映射器"则是通过注册表中的"Scancode Map"键值来起作用的。上面的技巧只是Scancode Map的小小露脸而已，下面我们就来揭开它的神秘面纱。

一、什么是Scancode Map

在讨论Scancode Map之前，我们有必要先简要地看一看键盘的工作过程。

可能有一些人认为键盘是以比较简单的方式进行工作的，按"A键"，显示器就出现个"A"，按"B键"，就出现个"B"，一一对应而已。而实际上从按键到显示，其中有一个并不简单的信号转换过程，它不仅仅依靠硬件，还需要软件的支持。

键盘处理器大部分时间在"扫描"，监视着键矩阵，一旦发现有键被按下、释放或被按住不放，键盘处理器就会向计算机发送一个数据包，称为键盘扫描码。而键盘通常都采取串行方式来传送"扫描码"，当按下键盘的某一键时，键盘就向键盘控制器送出对应于该键的"扫描码"，放开该键时，还要送出一个"断开码"，然后相应的软件（键盘I/O驱动子程序），会依据上述和其他一些信息对该键作出解释，将"扫描码"转换成对应的ASCII码；电脑再根据ASCII码，找出对应的字母、符号或具体功能，显现在屏幕上或进行其具体操作。

我们注意到，在键盘的工作过程中，"扫描码"充当了一个中间人的重要角色。试想一下，如果我们"贿赂"了这位中间人，让它传递出不实的信息，是不是会出现按下"A"键结果却显示"B"的情况？而"扫描码映射"正可通过改变扫描码和键位之间的映射实现这样的效果。可以说"扫描码映射"的作用就相当于"贿赂"，不过这种"贿赂"是Windows XP/2000系统中提供的，算是"合法"的吧。

因此简单地讲，Scancode Map实际上是微软在Windows XP/2000系统中为用户提供的一种设置键盘键位布局的方法。

二、Scancode Map的格式

从上面提到的屏蔽Windows徽标键的技巧我们可看到，Scancode Map是一串十六进制值、并且有固定格式的代码。其一般格式是："hex:00,00,00,00,00,00,00,00,｜02｜,00,00,00,｜原键,替代键,原键,替代键,｜00,00,00,00"。其含义为：前8个00（DWORD两个0）是版本号，接下来的"02"表示映射数，其最小为值为"02"，表示只映射一组，若要映射多组，只需增加相应的值即可，如映射2组其值应为"03"，3组为"04"；后边代码每4个是一组：前两个是映射后键位的扫描码，后两个是键位原扫描码。如果要交换两个键，则最后四个值的排列形式是：键A,键B,键B,键A——它表示：键A成为键B，键B成为键A。最后以"00,00,00,00"结尾。

了解了Scancode Map的格式，我们也就能明白停用Windows徽标键技巧的原因了。分析上面的Scancode Map，我们知道起作用是将空键（扫描码为：00,00）用左、右Windows徽标键替代，也就是说左、右Windows徽标键变成了空键，因而按键也就无效。

三、Scancode Map的妙用

上面提到的停用Windows徽标键的技巧只能算是小试牛刀，Scancode Map还有许多巧妙的应用。

在讨论其应用之前，我们不妨先来考虑一下下面的情形：

有时候键盘的键位布局让你感觉不爽，比如玩游戏的时候不方便，你该怎么办？

键盘上的一个常用按键出现了故障无法正常使用，而你又不能及时地去买一个新键盘，你又该怎么办？

DIYer们看着品牌机和高档键盘提供的各种方便的快捷键，实在有点羡慕，难道没有办法吗？

当然，你如果很有钱，解决的方法就是去买专用的游戏键盘或配置高档的品牌机。但对穷人们而言，微软在Windows XP/2000系统中已考虑到这些情况（这可算是微软的一点人性化设计，不过遗憾的是大多数人并不"领情"），提供了一种新的键盘扫描码映射方法，使你能随意地设置键盘键位的布局，这就是Scancode Map。下面我们就来看一些Scancode Map的妙用。

1.轻松废键位

现在键盘上的键越来越多，但有一些键只能算是摆设，更有一些键会给你带来麻烦，如上面提到的Windows徽标键（针对玩游戏的朋友），实在是欲除之而后快，但总不能拔了吧，最好的办法就是利用Scancode Map来屏蔽。

笔者多次受不小心碰"Power"键关机之苦，下面就以屏蔽Power键为例介绍屏蔽键位的方法。

左Alt	38,00
右Alt	38,E0
左Ctrl	1D,00
右Ctrl	1D,E0
左Shift	2A,00
右Shift	46,00
Caps Lock	3A,00
左Windows	5B,E0
右Windows	5C,E0
F1	3B,00
F2	3C,00
F3	3D,00
F4	3E,00
F5	3F,00
F6	40,00
F7	41,00
F8	42,00
F9	43,00
F10	44,00
F11	57,00
F12	58,00

图1

要修改扫描码映射，首先要知道对应键位的扫描码，**图1**为常见功能键的扫描码（更多的扫描码见下页附表）。我们从附表中查出Power键的键盘扫描码（E0,5E），注意在注册表中需要将二进制值的高低字节交换一下顺序（5E,E0），将其映射为空键（00,00）。因而"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,00,00,00,5E,E0,00,00,00,00，则将下列内容输入记事本，另存为win.reg文件并双击导入注册表：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]

"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,

Keyboard Scan Codes Set 1				
Defi	KEY Name	Label	Addition	MAKE (hex)
1	Escape	Esc		0x01
2	1	1	!	0x02
3	2	2	@	0x03
4	3	3	#	0x04
5	4	4	$	0x05
6	5	5	%	0x06
7	6	6	^	0x07
8	7	7	&	0x08
9	8	8	*	0x09
10	9	9	(	0x0A
11	0	0	)	0x0B
12	Minus	-	_	0x0C
13	Equal	=	+	0x0D
14	BackSpace	BackSpace		0x0E
15	Tab	Tab		0x0F
16	Q	Q		0x10
17	W	W		0x11
18	E	E		0x12
19	R	R		0x13
20	T	T		0x14
21	Y	Y		0x15
22	U	U		0x16
23	I	I		0x17
24	O	O		0x18
25	P	P		0x19
26	LBrace	[	{	0x1A
27	RBrace	]	}	0x1B
28	Enter	Enter		0x1C
29	LCtrl	Ctrl (left)		0x1D
30	A	A		0x1E
31	S	S		0x1F
32	D	D		0x20
33	F	F		0x21
34	G	G		0x22
35	H	H		0x23
36	J	J		0x24
37	K	K		0x25
38	L	L		0x26
39	SemiColon	;	:	0x27
40	Quote	'	"	0x28
41	Tilde	`	~	0x29
42	LShift	Shift (left)		0x2A
43	BackSlash	\	|	0x2B
44	Z	Z		0x2C
45	X	X		0x2D
46	C	C		0x2E
47	V	V		0x2F
48	B	B		0x30
49	N	N		0x31
50	M	M		0x32
51	Comma	,	<	0x33
52	Period	.	>	0x34
53	Slash	/	?	0x35
54	RShift	Shift (right)		0x36
55	KP_Multiply	*		0x37
56	LAlt	Alt (left)		0x38
57	Space	SpaceBar		0x39
58	CapsLock	CapsLock		0x3A
59	F1	F1		0x3B
60	F2	F2		0x3C
61	F3	F3		0x3D
62	F4	F4		0x3E
63	F5	F5		0x3F
64	F6	F6		0x40
65	F7	F7		0x41
66	F8	F8		0x42
67	F9	F9		0x43
68	F10	F10		0x44
69	NumLock	NumLock		0x45
70	ScrollLock	Scroll Lock		0x46
71	KP_7	7	Home	0x47
72	KP_8	8	ArrowU	0x48
73	KP_9	9	PgUp	0x49
74	KP_Minus	-		0x4A
75	KP_4	4	ArrowL	0x4B
76	KP_5	5		0x4C
77	KP_6	6	ArrowR	0x4D
78	KP_Plus	+		0x4E
79	KP_1	1	End	0x4F
80	KP_2	2	ArrowD	0x50
81	KP_3	3	PgDn	0x51
82	KP_0	0	Ins	0x52
83	KP_Decimal	.	Del	0x53
84	F11	F11		0x57
85	F12	F12		0x58
86	PrintScreen	Print Screen	SysRq	0xE0 0x2A 0xE0 0x37
87	Pause	Pause	Break	0xE1 0x1D 0x45 0xE1 0x9D 0xC5
88	KP_Enter	Enter		0xE0 0x1C
89	RCtrl	Ctrl (right)		0xE0 0x1D
90	KP_Slash	/		0xE0 0x35
91	RAlt	Alt (right)		0xE0 0x38
92	Home	Home		0xE0 0x47
93	ArrowU	ArrowU		0xE0 0x48
94	PageUp	Page Up		0xE0 0x49
95	ArrowL	ArrowL		0xE0 0x4B
96	ArrowR	ArrowR		0xE0 0x4D
97	End	End		0xE0 0x4F
98	ArrowD	ArrowD		0xE0 0x50
99	PageDown	Page Down		0xE0 0x51
100	Insert	Insert		0xE0 0x52
101	Delete	Delete		0xE0 0x53
102	LWin	LWin		0xE0 0x5B
103	RWin	RWin		0xE0 0x5C
104	Menu	Menu		0xE0 0x5D
105	Power	Power		0xE0 0x5E
106	Sleep	Sleep		0xE0 0x5F
107	Wake	Wake		0xE0 0x63
108	NextTrack	Next Track		0xE0 0x19
109	PreviousTrack	Previous Track		0xE0 0x10
110	Stop	Stop		0xE0 0x24
111	Play_Pause	Play_Pause		0xE0 0x22
112	Mute	Mute		0xE0 0x20
113	VolumeUp	Volume Up		0xE0 0x30
114	VolumeDown	Volume Down		0xE0 0x2E
115	MediaSelect	Media		0xE0 0x6D
116	EMail	E-Mail		0xE0 0x6C
117	Calculater	Calculator		0xE0 0x21
118	MyComputer	My Computer		0xE0 0x6B
119	WWWSearch	WWW Search		0xE0 0x65
120	WWWHome	WWW Home		0xE0 0x32
121	WWWBack	WWW Back		0xE0 0x6A
122	WWWForward	WWW Forward		0xE0 0x69
123	WWWStop	WWW Stop		0xE0 0x68
124	WWWRefresh	WWW Refresh		0xE0 0x67
125	WWWFavorites	WWW Favorites		0xE0 0x66
注意，注册表中，二进制值要把每个字节高低位重新排一下，如右ALT代码为38,E0				

00,00,00,03,00,00,00,00,00,5B,E0,00,00,5C,E0,00,00,00,00

然后重启电脑即可屏蔽Power键。

2.巧技添键位

现在许多多媒体键盘可通过某一个键位实现音量调节、上网、收发邮件等功能。实际上这些功能键也是通过扫描码来实现的，因而在普通键盘上，只需将某些键位映射到这些功能键上即可实现该功能。下面就以添加音量调节键为例来介绍利用Scancode Map添加键位的方法。

从左边附表中查出Volume Up、Volume Down的扫描码分别为（E0,30）（E0,2E），F9、F10扫描码分别为（00,43）（00,44），因而将F9、F10改为音量控制键的代码为：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]

"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,30,E0,43,00,2E,E0,44,00,00,00,00,00

按上面的方法导入注册表重启电脑后，F9、F10就变成音量控制键，能一键调节音量大小了。如法炮制，按这种方法还能实现一键上网、一键收发邮件等快捷功能。现在还有一些笔记本电脑没有Windows徽标键，也可利用这种方法来添加。

3.妙手修键位

键盘上不同键位的使用频率是不相同的，某些使用频率高的键可能会较早地出现损坏，而其它键却安然无恙。如果是高档键盘就因为这一两键而报废实在可惜，其实我们可通过改变键位映射来让这些键盘发挥一点余热。下面就以Windows徽标键代替最易受伤的回车键为例来说明修复键位的方法。

从附表中查出Enter、右Windows徽标的扫描码分别为（00,1C）（E0,5C），则注册表代码为：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]

"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,00,1C,E0,5C,E0,00,00,00,00

按上面的方法导入注册表重启电脑后，右边的Windows徽标键就能代替回车键了。利用这种方法修复后的键盘虽然在使用时有些不便，但至少能应对一些特殊情况，在买新键盘前能正常地使用电脑。

如果你要同时实现多个修改，则需按上面的Scancode Map格式，将所有扫描码写入到一段代码中（不可按顺序先后导入），如我们也可将上面提到的所有功能用下面的一段代码来实现：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]

"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,1C,00,5C,E0,30,E0,43,00,2E,E0,44,00,00,00,5E,E0,00,00,00,00

上面的一些方法仅算是抛砖引玉，掌握了键盘扫描码映射的原理，各位读者发挥自己的想象，定能发现Scancode Map的更多妙用，让你的键盘听你的话，按你的要求随心所欲。

最后需要提醒各位读者注意的是：

1.将上述的任何一段代码导入注册表后，必须重启电脑后所有的修改才能生效，如结束explorer.exe进程之类的方法是无效的。

2．若要恢复键盘键位原来的布局，只需定位于注册表[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]，删除Scancode Map键值，然后重启电脑即可。P

"魔兽"版本错误，优化大师惹的祸

奇门遁甲

■辽宁 张力今



图1

笔者是一名"魔兽"玩家，近日玩《魔兽世界》时，在输入完帐号密码及PIN码之后，按"确定"，结果弹出一对话框，说无法验证游戏版本（**如图1**）。

这让笔者犯了难，难道还要重新下载？"魔兽"重下载会花很多时间，还需要升级，所以笔者想找出问题的原因以便对症解决。

由于前一天"魔兽"还可正常使用，所以问题只能出在当天的操作上，笔者记起上午曾经用Windows优化大师进行过操作，或许就是它引起的问题。

笔者用优化大师进行的操作有"注册信息清理""垃圾文件清理"和"冗余DLL清理"。于是需要从这3个方面着手。

由于提示为文件损坏，所以应该不是注册表信息的问题，有可能是清理文件时误删除了某些文件。由于笔者在操作时按提示进行了备份，所以利用优化大师自带的恢复功能便可恢复。在垃圾文件清理中，没有发现与"魔兽"有关的文件，而在"冗余DLL清理"中，发现一个文件名为"unicows.dll"的文件是在WOW文件夹下的，于是笔者认定是这个文件的删除导致了游戏的无法正常执行，所以选择恢复该文件（**如图2**），重新登录游戏，终于可以正常进入了！


图2

这里笔者提醒各位读者，在进行如清理注册表信息或清理DLL文件等操作时，如果没有把握该文件是否有用，用软件删除时记得一定要备份，以免造成不必要的麻烦，而且各位在遇到问题的同时要合理分析以解决问题。

状态栏与自动换行不再"打架"

试亦公备

■辽宁 蓝色海岸

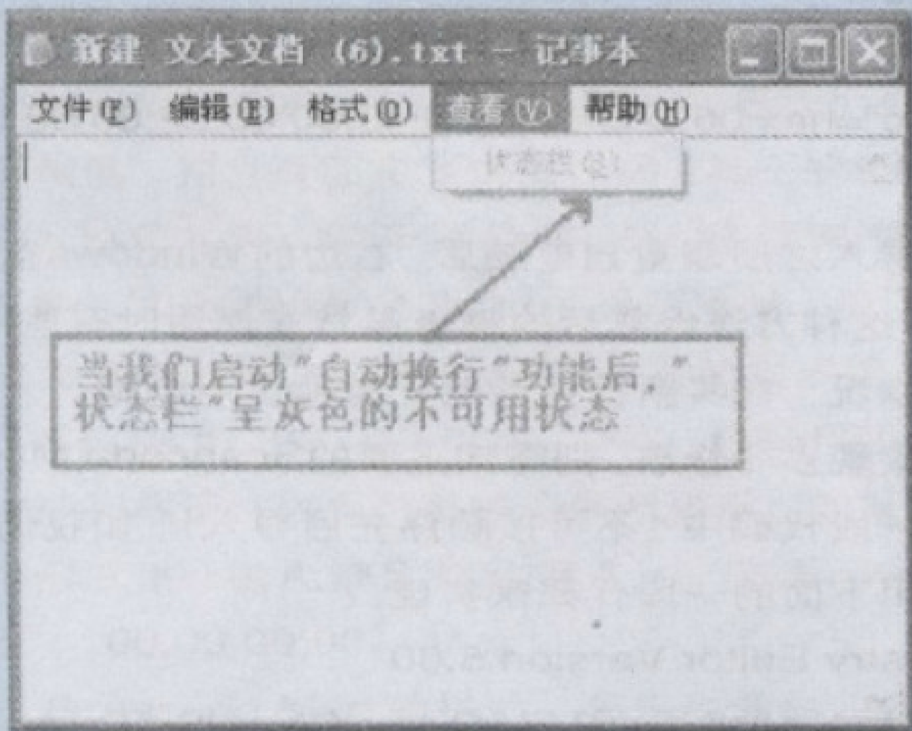


图1

Windows自带的记事本因方便小巧常被我们用来记录一些资料或文档，但是记事本的"状态栏"（在查看菜单下）与"自动换行"（在格式菜单下）却是一对冤家，两者常常打架，有我没你，有你没我。当我们通过菜单栏的"格式"→"自动换行"选项开启"自动换行"功能后，记事本的状态栏就消失得无影无踪。而当我们欲使用"状态栏"查看信息时又必须取消"自动换行"功能，两者水火不容（**如图1**）。可是"状态栏"与"自动换行"功能对我们都非常有用，那么能不能让二者不再"打架"，和平共处呢？借助于注册表我们就可做到。

第一步：在记事本程序中，点击菜单栏的"格式"→"自动换行"开启"自动换行"功能，然后关闭记事本程序。

第二步：点击"开始"→"执行"，在弹出的执行对话框中输入"Regedit"，回车后打开注册表编辑器。

第三步：依次展开如下分支：[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Notepad]，在右侧窗格中找到名为"StatusBar"的DWORD值。双击，在弹出的编辑对话框中将其数值数据由"0"修改为"1"（**如图2**），点击"确定"并关闭注册表编辑器。

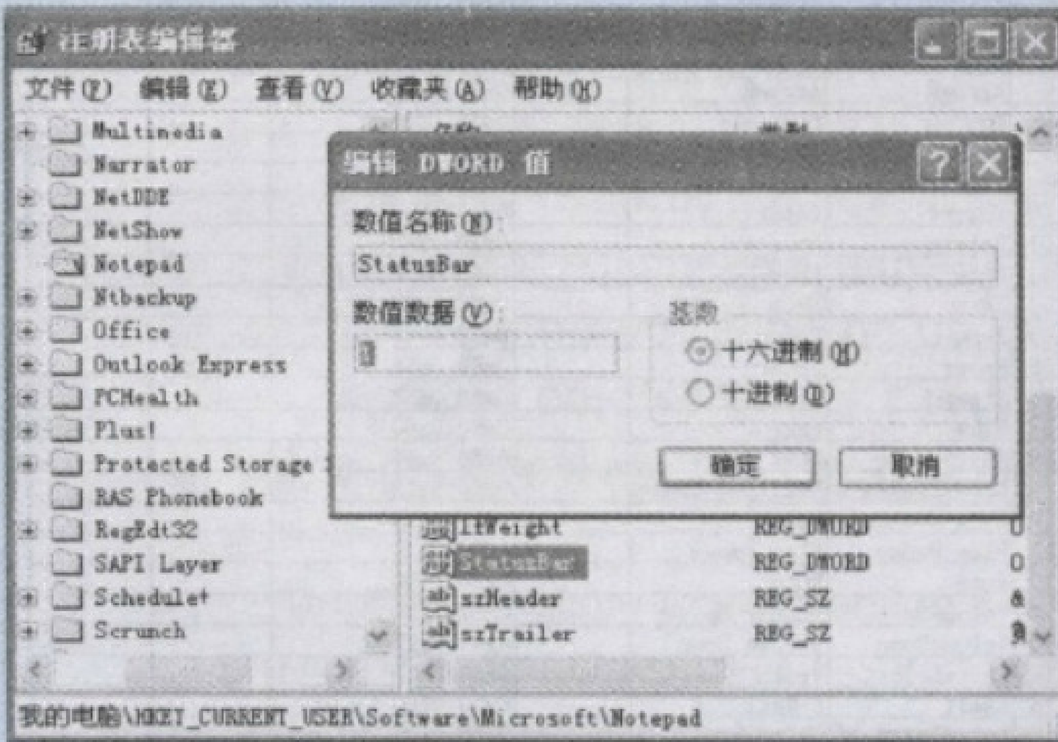


图2

第四步：重新启动记事本程序，现在再看看"自动换行"功能和"状态栏"是不是一同出现了。

小提示： 如果以后用户更改了记事本的"自动换行"或"状态栏"的开启与关闭设置，那么上述方法会自动失效，要使其重新生效，只需再次将"StatusBar"的值修改为"1"即可。

从KMPlayer彩蛋游戏中“找乐子”

■辽宁 乔珊

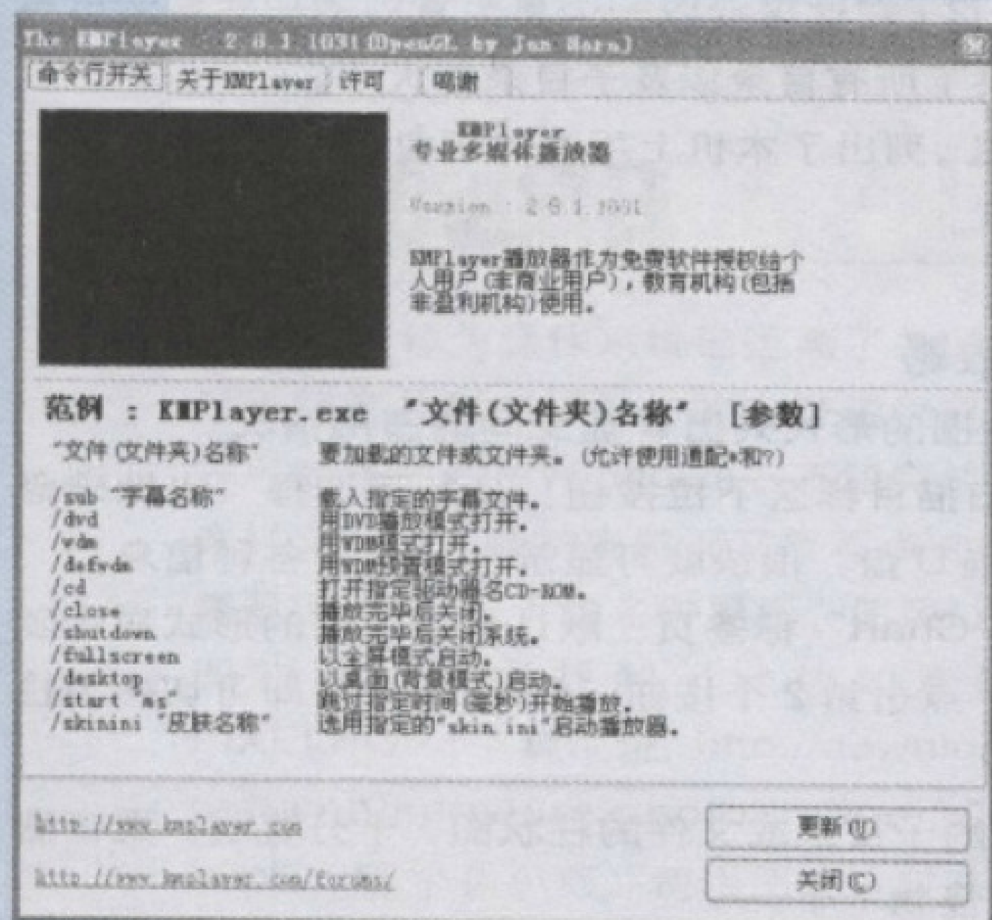


图1

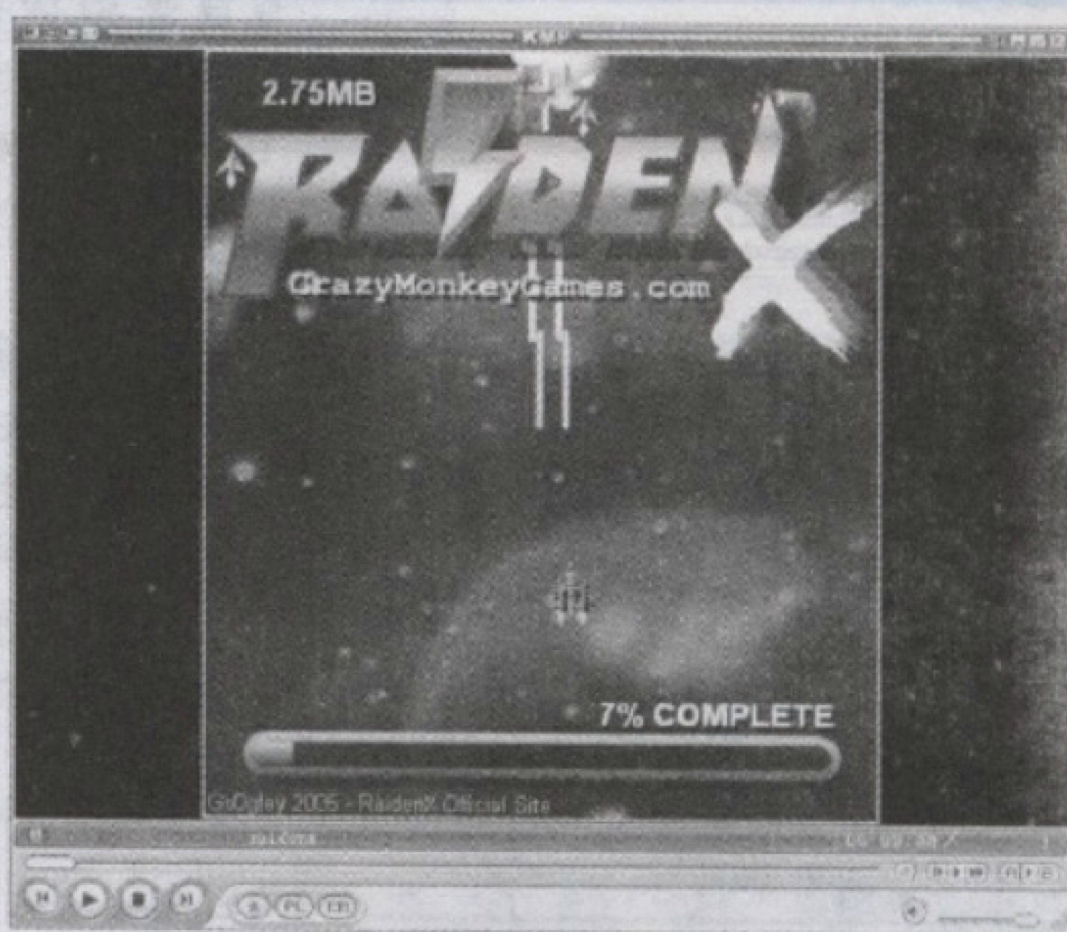


图2

彩蛋在各种软件中已经屡见不鲜，近期笔者在使用KMPlayer过程中也发现了一个有趣的彩蛋，而且是一款小游戏，玩来别有一番情趣，喜欢KMPlayer的朋友不妨一试。

执行KMPlayer，在其主界面中右键点击，从弹出的右键菜单中选择“参数选项”→“关于”，打开“关于”窗口。在该窗口中有一个黑框（**如图1**），按住鼠标右键不放，拖动鼠标，在鼠标经过的地方会反色显示，有点类似于Flash中的鼠标跟随效果。在黑框中快速双击鼠标左键，在KMPlayer播放界面中就会出现游戏彩蛋，如果不行则多次快速点击鼠标左键。首次执行游戏需要联网下载，下载完成后点击“Start”就可启动游戏了（**如图2**）。这是一款好玩的小游戏，游戏过程中还可保存游戏的进度，下次可接着再玩。控制方法是：小键盘上的上、下、左、右四个键为方向键，“Z”键为子弹，“X”键为放雷键。

没有接入互联网的用户可从http://crazymonkeygames.com/RaidenX.html下载这枚彩蛋，一样可玩这款KMPlayer小游戏，你不妨一试。

吃掉硬盘空间的“大胃王”之捕捉攻略

■辽宁 大桥

硬盘爆满、想装东西无处放的情形经常出现，尽管我们已配备了80GB、120GB甚至是160GB的超大硬盘，但如此海量的存储空间也经不起“大胃王”的蚕食，频频弹出硬盘空间不足的警告，系统执行速度也大大降低。遇到这种情况，动手删除这些“大胃王”成了唯一选择，但到底是哪些文件（文件夹）浪费了宝贵的硬盘空间？这些“大胃王”又到底藏在那里呢？通过属性窗口一一查看的方法无疑是愚蠢的，不但效果低下且很难真正分析出“大胃王”的藏身之所。别急，请出今天的神探——TreeSize Personal（下载地址：http://www.skycn.com/soft/7752.html），我们就可轻松打败吃掉硬盘空间的“大胃王”。

TreeSize Personal不但可列出整个硬盘的使用情况，而且可将某一个目录下所有子目录所占用的硬盘空间一一列出，这样我们依据列出的资料可迅速找到最占空间的目录，大大方便硬盘的清理。

一、程序快速上手

虽然TreeSize Personal是英文界面，不过还是很容易上手的，执行程序，弹出程序主界面（**如图1**）。

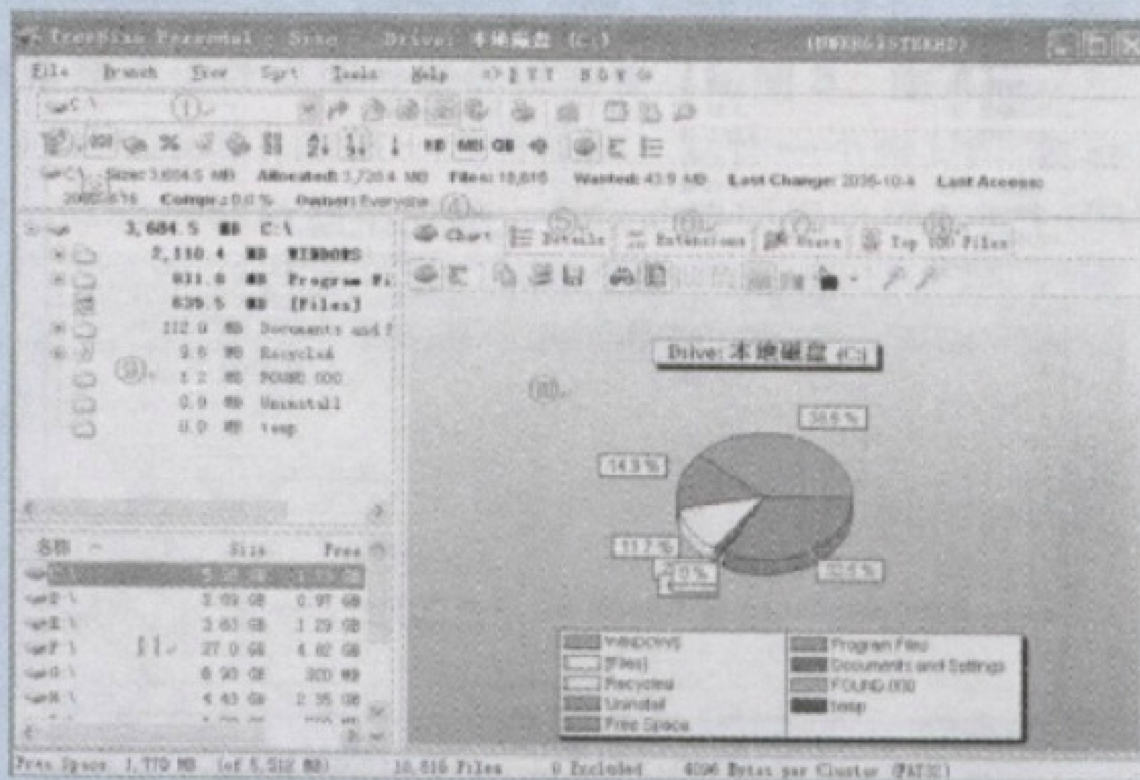


图1

1.扫描目标选择区。用户可在其下拉列表中选择需要扫描的硬盘。

2.工具栏。用户可通过点选工具栏上的各选项改变硬盘信息显示的方式，如是以饼图显示还是以柱状图显示、是以GB显示还是以MB显示等，还可对硬盘文件进行排序。

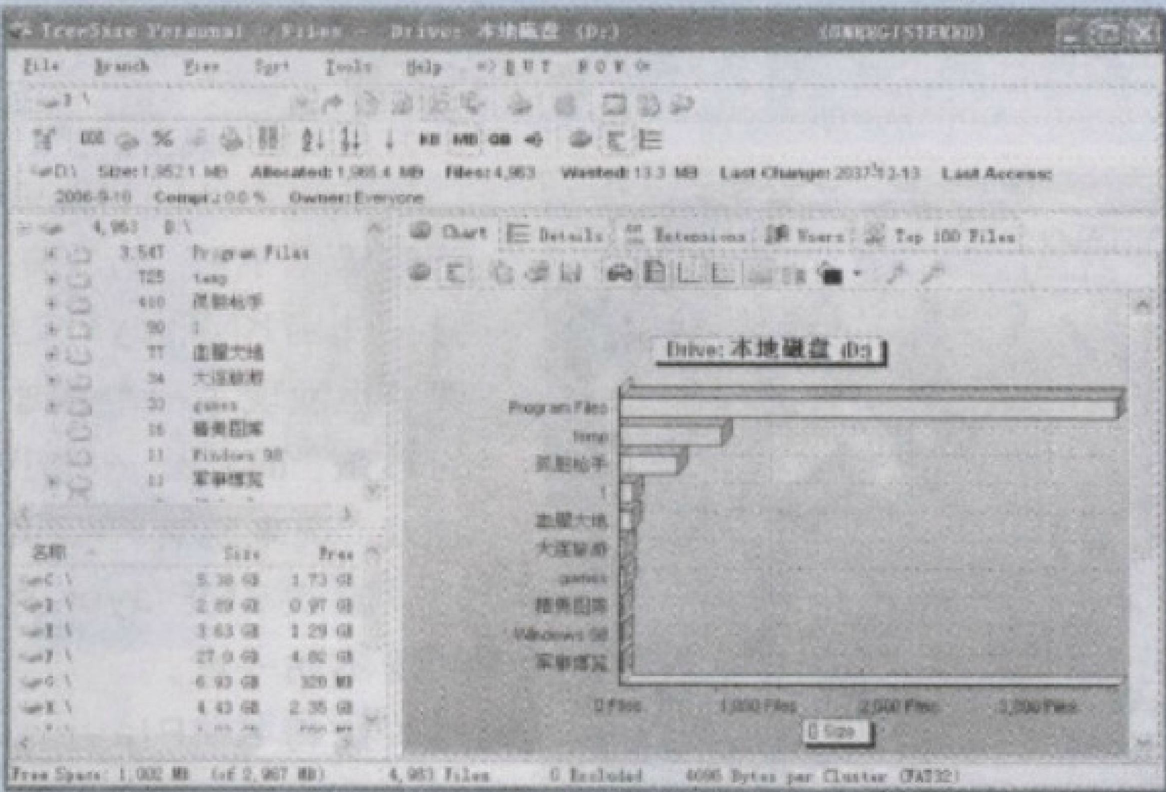
3.硬盘信息综合显示区。当硬盘扫描结束后，在这里会显示出当前硬盘或当前目录的占用信息，如占用大小、文件数、所有者等信息。

4.“Chart”标签页。在该标签页下，用户可选择硬盘信息显示的方式，是以饼图显示还是以柱状图显示，以及设置图表的背景色和图表的颜色等。

5.“Details”标签页。选择该标签页后用户可查看当前所选择的硬盘或文件夹的详细信息，如所占硬盘大小、文件数、百分比以及最后更改时间等。

6.“Extensions”标签页。通过文件类型（扩展名）来查看当前所选硬盘或文件夹的详细信息，能显示各种类型的文件所占用硬盘空间的情况。

7.“Users”标签页。以用户名来查看用户文件所占用硬盘空间的大小，即用户个人文件的大小。


图2

8."The Top 100 files"标签页。 对于当前硬盘或文件夹，最多能显示100个文件列表。

9.目录树列表区。 在这里会以一个更为直观的形式显示出当前扫描硬盘或文件夹下所有目录以及子目录的大小。

10.硬盘列表区。 列出了本机上所有的硬盘，也可列出网络上某台主机的硬盘分区。

二、打怪完全攻略

实例1：以柱状图的形式列出D盘空间的占用情况

第1步：点击扫描目标区下拉按钮，从其下选择"本地硬盘(D:)"，程序开始扫描D盘，很快就可显示出D盘的各种信息。

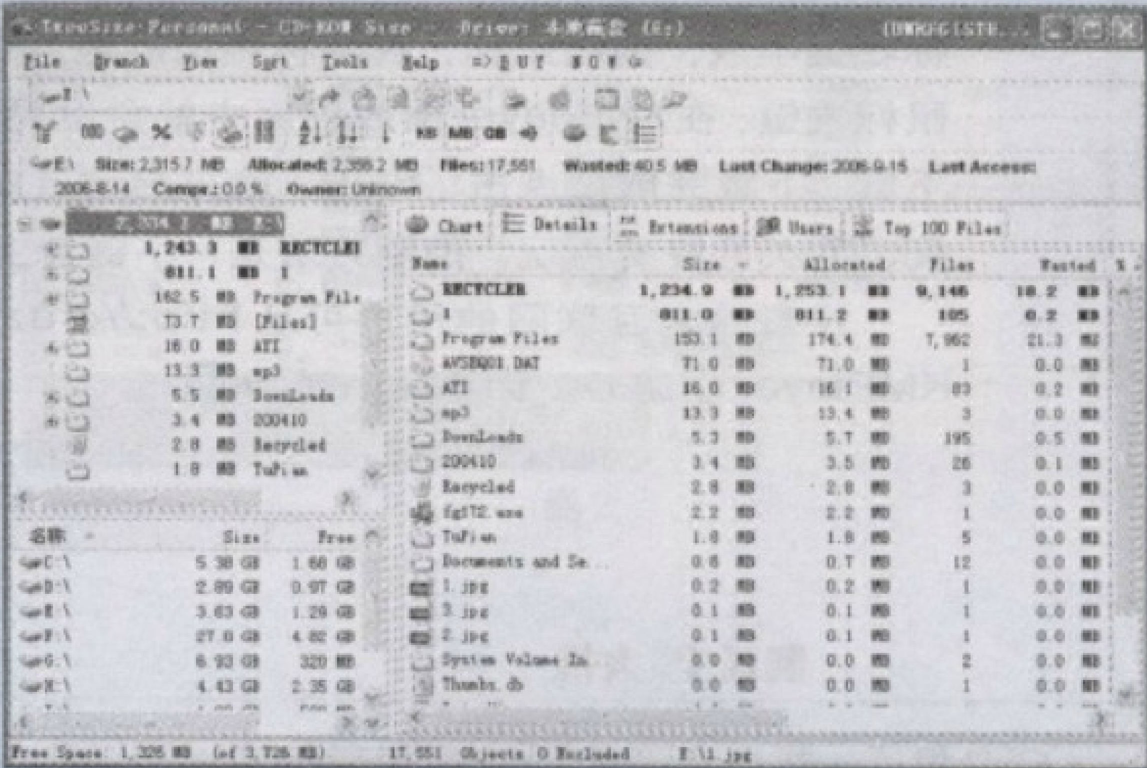
第2步：点击"Chart"标签页，默认是以饼图的形式显示硬盘空间的占用情况，点击第2个按钮"Bar Chart"即可切换为柱状图的形式（**如图2**）。

第3步：在目录树列表区点选D盘根目录下的其它目录，可显示该目录下的子目录或文件的柱状图，十分直观。现在查看各个目录或文件对硬盘空间的占用是不是方便多了，很容易就可发现"大胃怪物"了。

实例2：以详细列表的形式列出E盘空间的占用情况，并清空无用垃圾文件、压缩有用的大文件以释放硬盘空间

第1步：点击扫描目标区下拉按钮，从其下选择"本地硬盘(E:)"，程序开始扫描E盘，很快就可显示出E盘的各种信息。

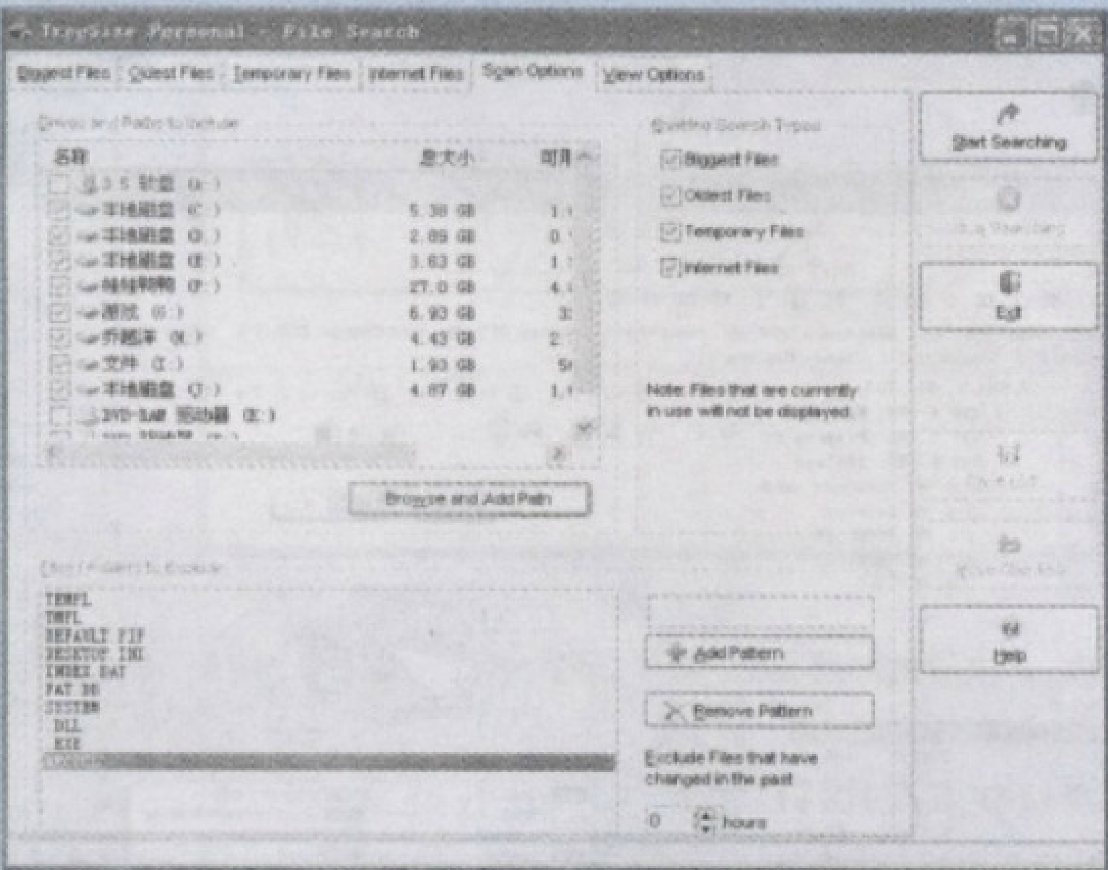
第2步：点击"Details"标签页，在其下的列表中会显示出E盘详细的空间占用情况（**如图3**）。


图3

第3步：身躯臃肿的文件夹会加粗显示出来，从中我们可看到"RECYCLER"文件夹和"1"文件夹占用的硬盘空间最多。"RECYCLER"文件夹是E盘的回收站，通过在桌面上右键点击回收站，选择"清空回收站"并不能清空E盘回收站中的内容。且该文件夹具有隐藏属性，在资源管理器中看不到。通过TreeSize Personal可快速清空这些垃圾。

第4步：在"RECYCLER"文件夹上右键点击，选择"资源管理器"，即可以Windows资源管理器的形式打开该文件夹，其中的垃圾文件一目了然，全选后按住"Shift"键彻底删除即可。

第5步：对于文件夹"1"，其中存放的是一些个人文档，不能删除，但可进一步压缩以释放硬盘空间，在其上右键点击选择"Apply NTFS Compression"命令，即可压缩该文件夹以释放硬盘空间。不过，该命令仅对NTFS分区上的文件夹有效。


图4

实例3：搜索并释放硬盘空间

TreeSize Personal最有特色的功能是可利用搜索的方式来查出占用硬盘空间较多、长时间不用的文件并加以删除。通过程序组中的"TreeSize Personal"→"TreeSize Personal 4 File Search"启动程序的搜索窗口。

第1步：点击"Biggest Files"标签页，在"Search Files Bigger than XX MB"文本框中定义一下要搜索超过多大的文件。

第2步：点击"Oldest Files"标签页，在"Search for Files Not accessed since"文本框中定义一下要搜索自从哪一天开始没有访问过的文件。

第3步：点击"Scan Options"标签页，在"Drives and Paths to include"列表框中勾选所有的硬盘分区，在右侧的"Enableed Search Types"下勾选"Biggest Files""Oldest Files""Temporary Files""Internet Files"等4个选项，最后点击"Start Searching"（**如图4**），很快就可找出这些"大胃怪物"了。

第4步：在搜索结果列表框中勾选不需要的文件，然后点击"Move Checked"，在弹出的对话框中有4种方式可供选择（**如图5**），分别是：删除到回收站、直接删除、移动文件到另一个较大空间的硬盘或将文件压缩到压缩包中，我们视情选择就可以了。在这里点选"Delete Checked files from"，即彻底删除文件，最后点击"OK"。很快就可将

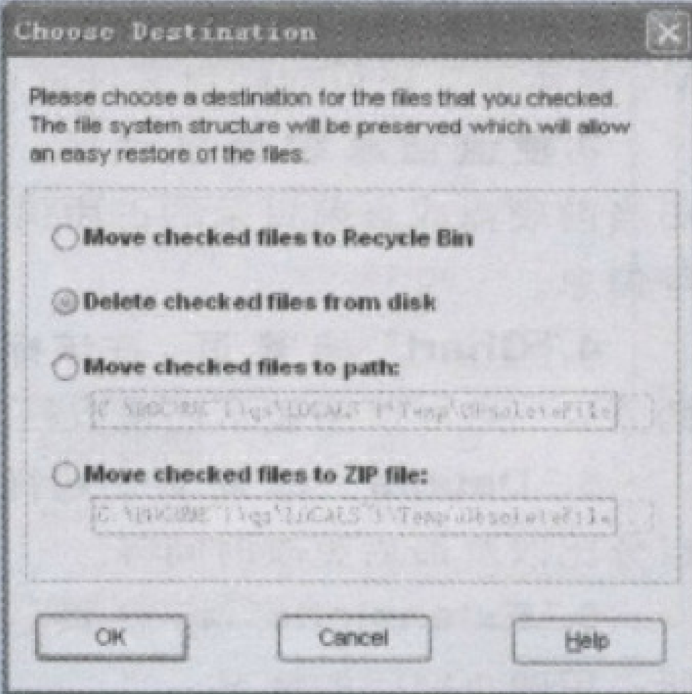


图5

一些蚕食硬盘空间的“大胃怪物”给删除掉了。

通过上面的方法，回过头来再看看，是不是释放出不少的硬盘空间？那就快试试吧，TreeSize Personal中还有许多有益的应用等着有心的你去发掘、去实现哟。

DOS抓图也疯狂

■安徽 屠志成

DOS作为操作系统已远离了普通电脑用户，但对于经常从事电脑维护的人来说仍是必不可少的，它可完成许多在Windows下不能完成的任务。像我这样义务帮人维护电脑而又要写点文章的人，特别需要抓取DOS下的各种界面，使用过很多DOS抓图软件，终于找到了比较如意的一款——PIXELPOP（下载地址：http://download.it.com.cn/softweb/software/photo/image/20054/10407.html），它个头小巧、使用简便，实在不可多得。

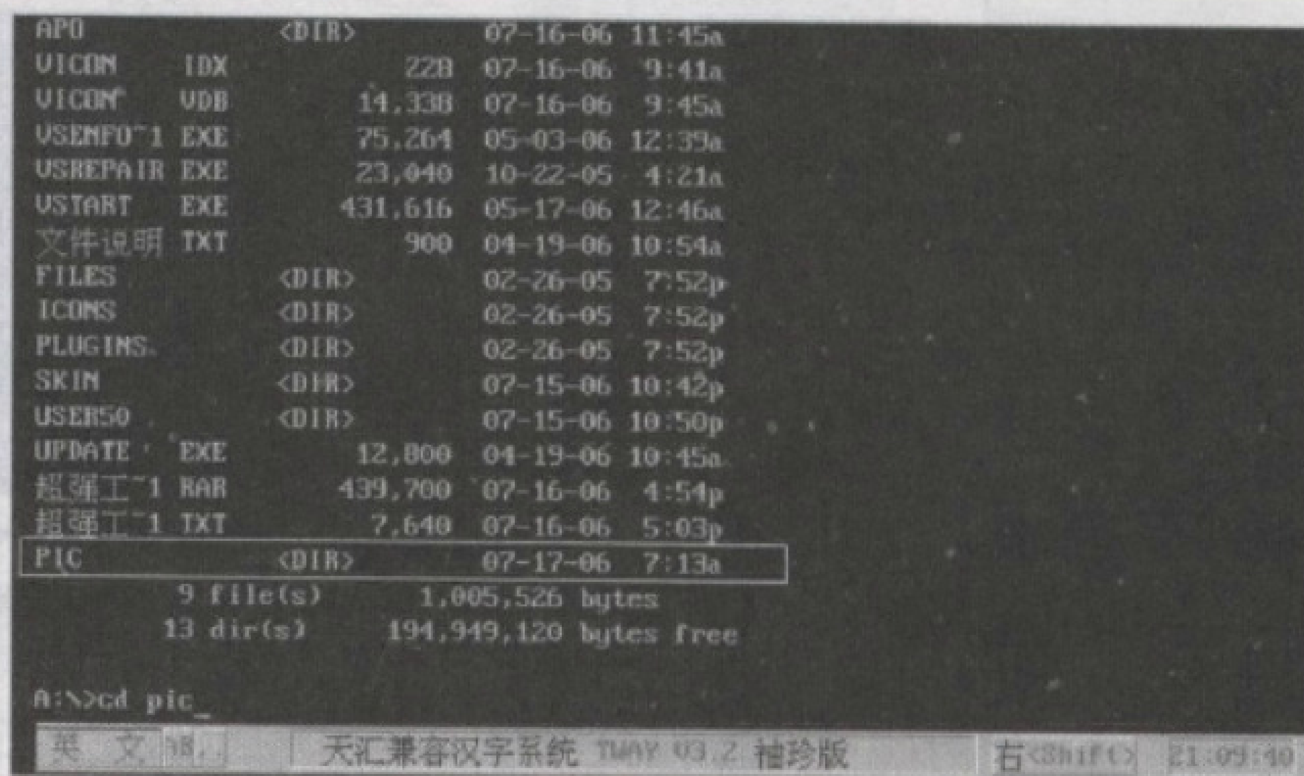


图1

一、下载和安装

下载解压后得到PIC文件夹，里面的INSTALL文件夹中的文件与PIC中的完全相同，所以可把它删除以节省空间，剩下7个文件共450kB。

PIXELPOP是DOS下的绿色软件，不需要安装，但要考虑把PIC文件夹放在哪里更合适。由于在DOS下维护电脑通常都要对硬盘进行分区、格式化和其他的修复操作，硬盘数据常常会被清除，所以它不适合放在硬盘上。而启动型工具软盘由于一些工具占了大部分空间，也放不下PIC的“庞大”身躯。所以最好是把它放到U盘里。

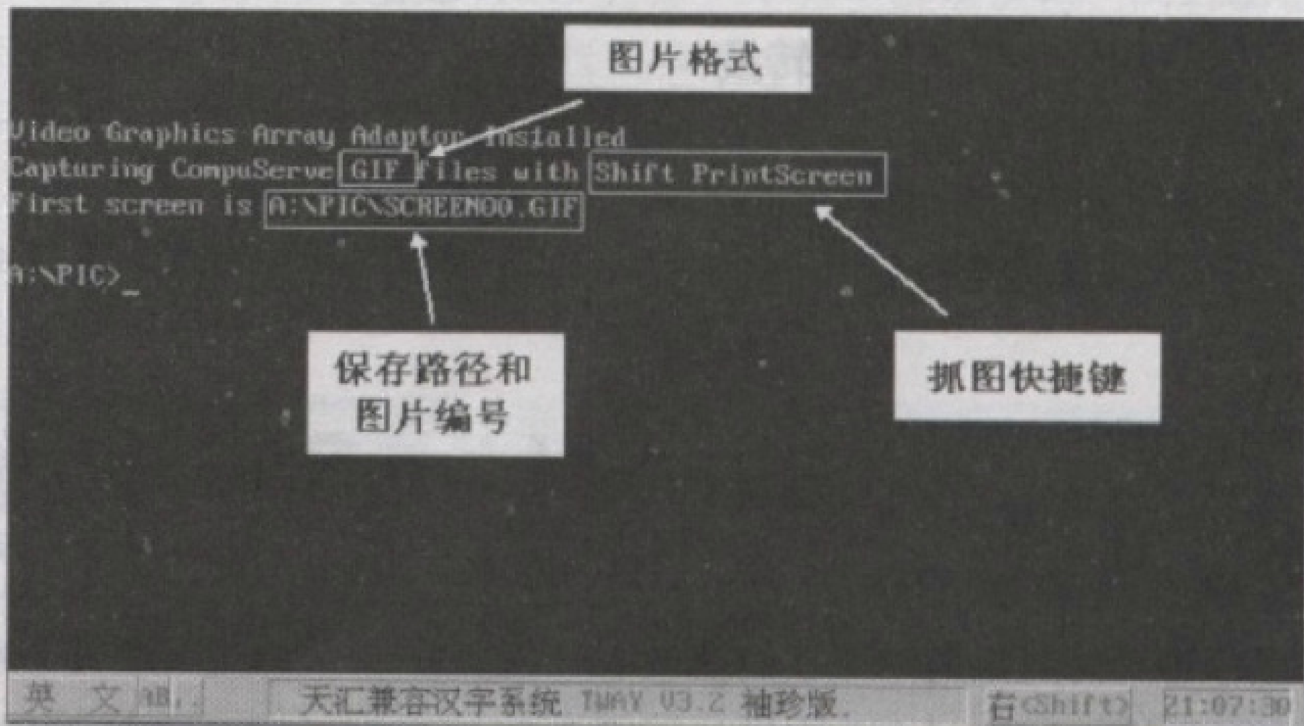


图2

二、抓图

先把U盘制作成启动型工具盘，然后把PIC文件夹复制到U盘根目录。用U盘启动电脑到DOS提示符，输入“CD PIC”进入PIC文件夹（**如图1**），再输入“PP.BAT”执行这个批处理文件，PIXELPOP就启动了（**如图2**）。根据界面上的提示可知，抓图的快捷键是Shift+PrintScreen（截屏键），抓取的图片将保存到PIC文件夹中，格式为GIF，第一个图片的文件名为SCREEN00.GIF，往后依次为SCREEN01.GIF、SCREEN02.GIF等。

PIXELPOP启动后，可像往常一样执行各种程序、进行各种操作，遇到某个重要的界面需要抓取时，按一下Shift+PrintScreen组合键，继续进行其他各种操作就行了，真是想抓谁就抓谁，抓你没商量（**如图3、图4**）。

如果遇到一些老机器不支持U盘启动，那也难不倒我们。既然它很老，应该一定有软驱，制作一个带USB驱动的启动软盘，仍然可以使用U盘里的PIXELPOP。先插上U盘，然后用软盘启动电脑，在启动选项里选择加载USB

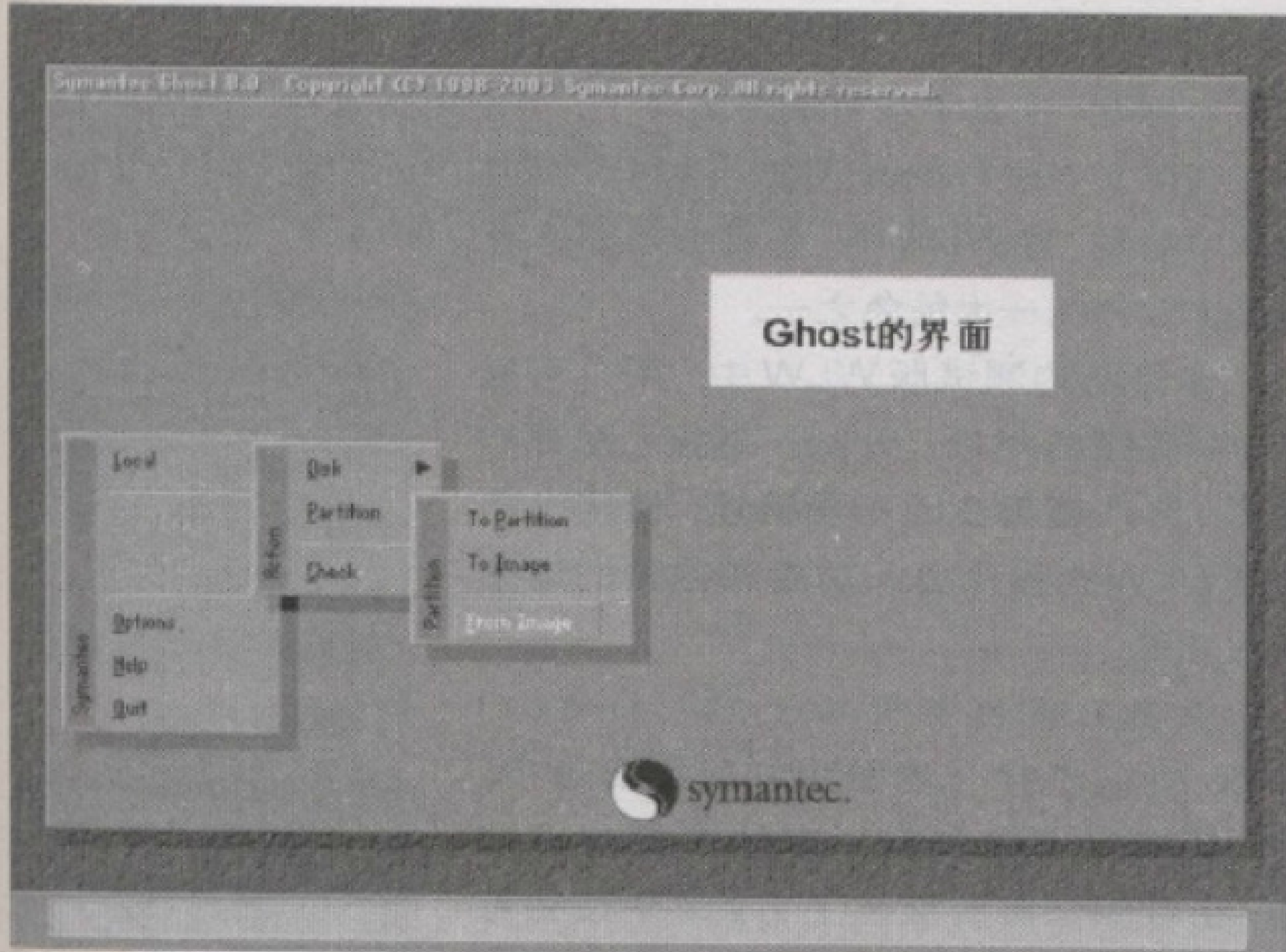


图3

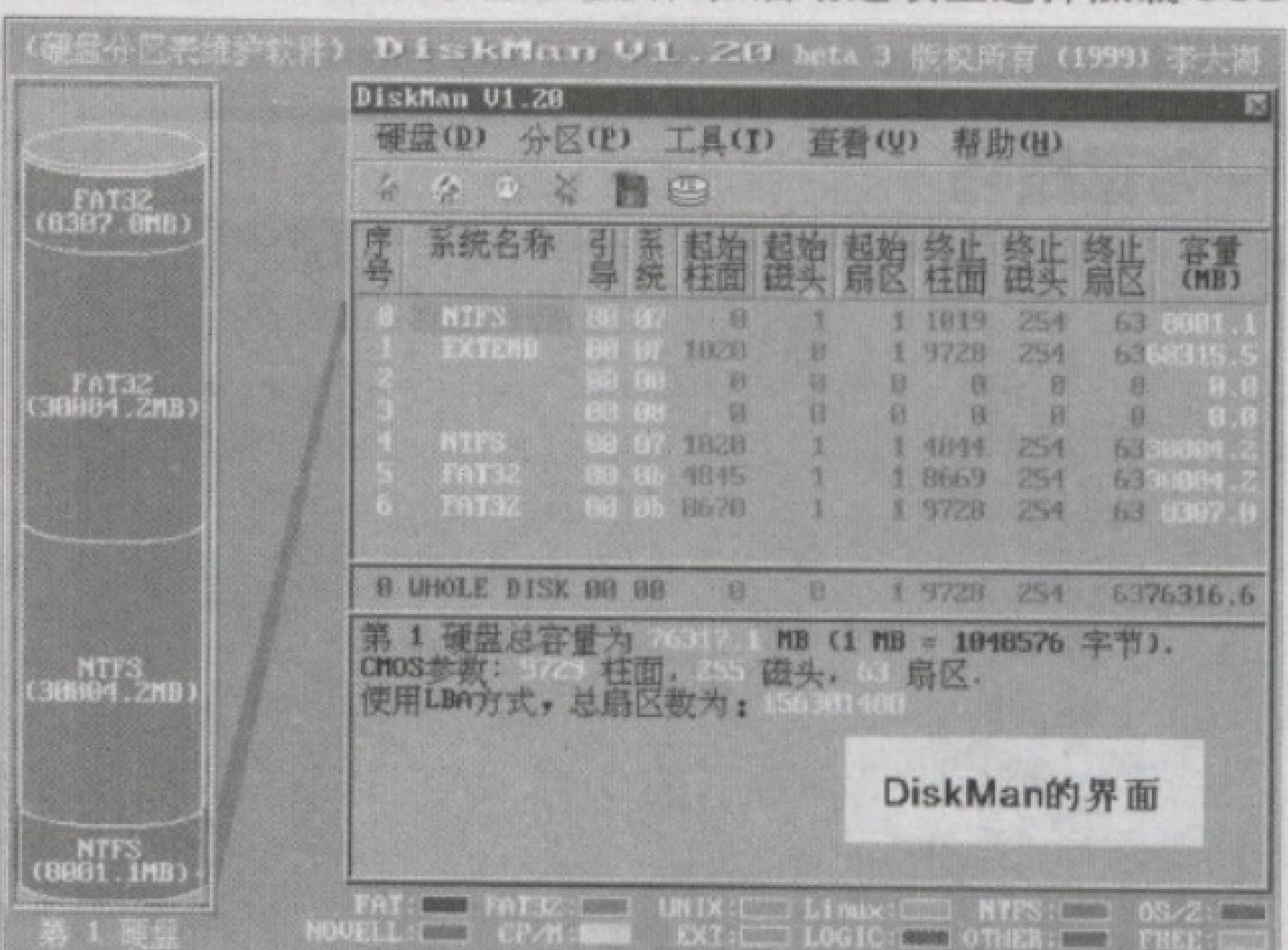


图4

驱动，启动到DOS提示符之后，U盘将会被加载到硬盘的最后一个分区之后，如硬盘最后一个分区是F，U盘的盘符就是G。在DOS提示符后输入“G:”，回车，再输入“CD PIC”就可进入PIC文件夹，其他的操作和上面的都一样。

如果不想使用PIXELPOP了，想从内存中卸载它，只用在DOS提示符下输入“PP /R”，回车，它就不会占用宝贵的内存了。

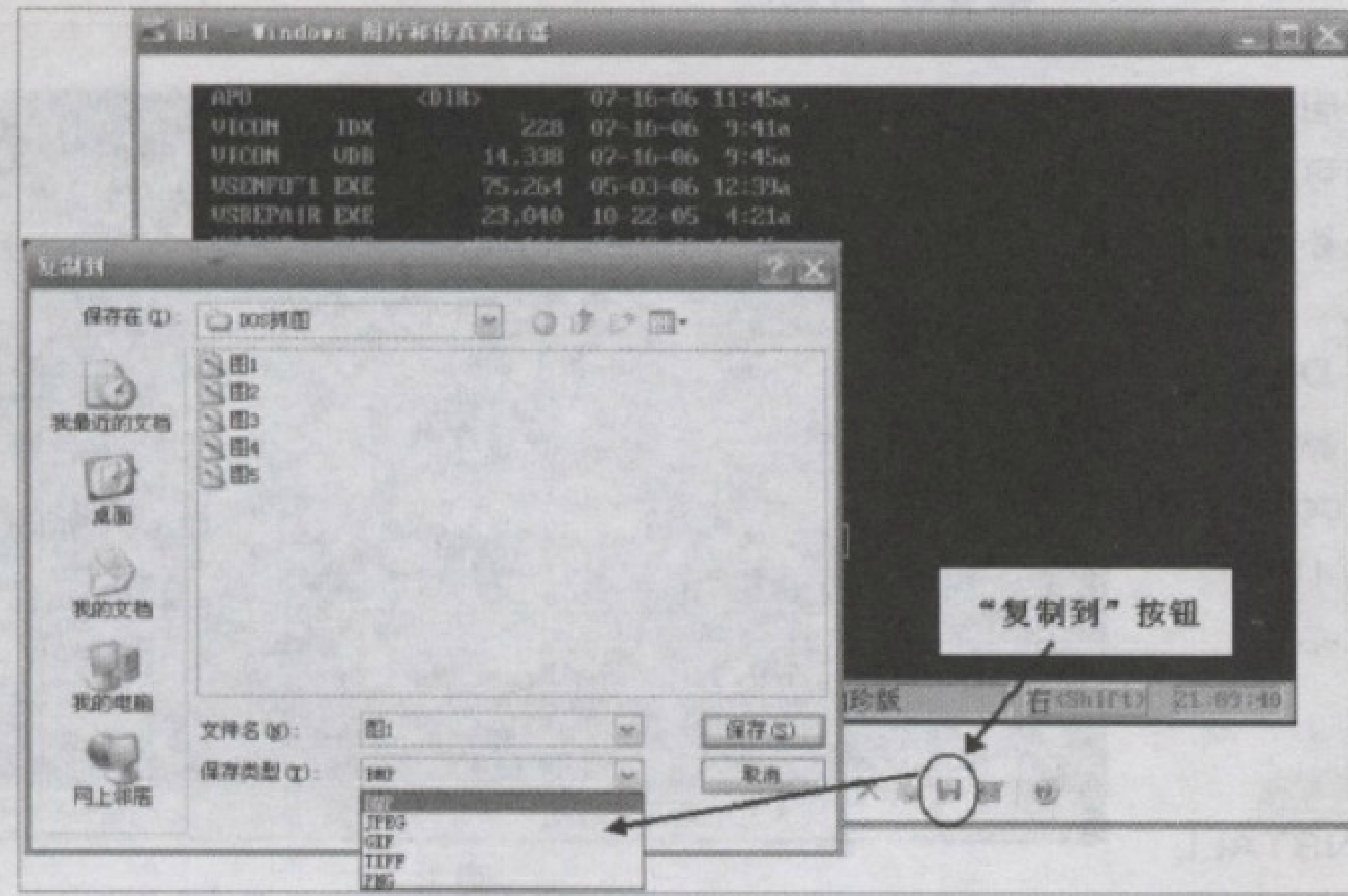


图5

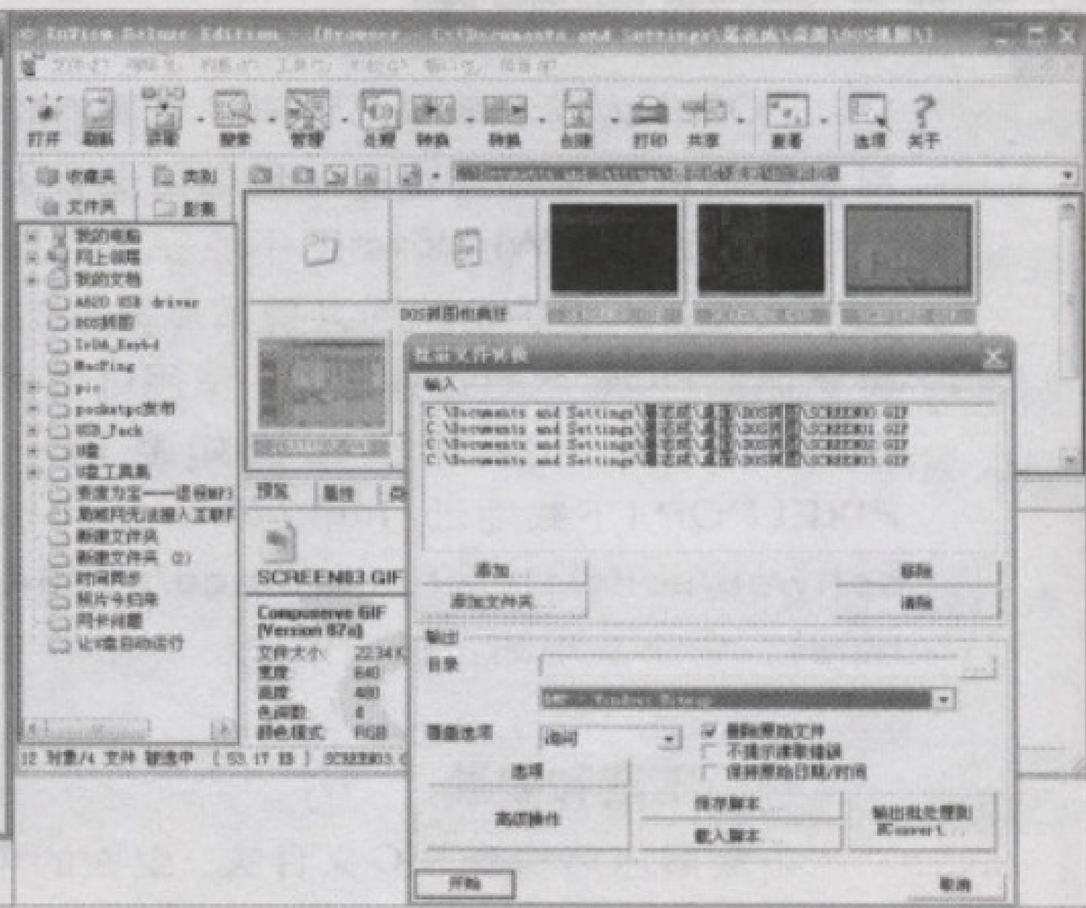


图6

三、图片转换

抓取的图片可回到Windows中来处理。如果图片格式不合要求，转换一下就可以，少量的图片直接用Windows图片和传真查看器打开，再点击工具栏上的“复制到”，就可保存为BMP、JPG、TIFF、PNG等其他几种常见格式（**如图5**）；图片较多的话，可使用一些看图软件如ACDSee、XNview的批量转换功能，也很方便（**如图6**）。

Windows Live Spaces的好搭档——Windows Live Writer

■江苏 大眼夹

自从微软发布MSN Spaces，到如今更名为Windows Live Spaces，它始终是人们关注的焦点，相信不少朋友也正在使用它。最近，微软又发布了一款名叫Windows Live Writer的博客编辑软件（以下简称WLW），作为Windows Live Spaces的好搭档。令人欣慰的是，它不光对Windows Live Spaces有着完美的支持，其他所有开放API的博客系统都可使用其编写日志。这么令人欣喜的软件究竟是什么样的？让我们一同看看吧！

安装完WLW后第一次启动，软件会使用向导的形式让我们添加一个账号，你可选择是使用Spaces还是其他Blog服务商，接下来会要求你提供空间的地址和登录账号密码，按照要求填写即可（**如图1**）。经过一段时间的网络连络，便可开始使用WLW编写日志了。



图1

WLW的界面秉承了Live系列的简洁明快，各种功能一览无余。在“Enter Post Title Here”处填写日志标题，在其下便可编写正文了。可使用工具栏上的各种熟悉的按钮对文字进行编排，修改字体样式和颜色的功能可在“Format”菜单中找到。在WLW中，各种编辑都是所见即所得，非常方便，这也是该软件的一大特色之一。

在目前的测试版WLW中，用户可插入3种类型的对象，分别是链接、图片和地图。插入链接在此不再赘述。值得一提的是WLW的图片插入功能和独特的地图插入功能。

点击右侧任务面板上的“Insert Picture”，选择一张图片加入到日志中。WLW提供了简单但丰富的图像处理功能，在右侧任务面板左上方的2个按钮可旋转图像和调节图像对比度/亮度。接下

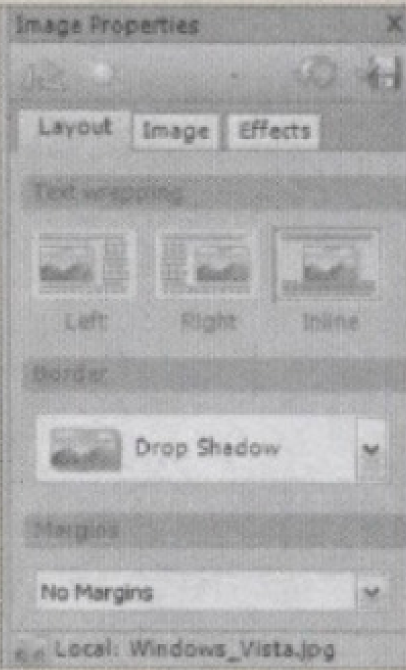


图2

一句话技巧

公用电脑中“我的文档”的路径经常被乱改，要想防止这种修改，一般情况下大家都是修改注册表，不过对于新手来讲比较麻烦，不如用“组策略”法。在“开始”→“运行”中输入gpedit.msc打开“组策略”窗口，依次单击选择左侧窗格中的“‘本地计算机’策略”→“用户配置”→“管理模板”→“桌面”，然后在右侧窗格中找到“禁止用户更改‘我的文档’路径”项双击一下，在弹出的窗口中将系统默认的“未配置”单选项更改为“已启用”并确定即可。

山东 牟晓东

来是3个选项卡。第1个"Layout"（**如上页图2**）决定了图片在页面中的位置和图片的边缘效果（如可弄成阴影等）。第2个"Image"（**如图3**）可调节图像大小，并设置图像的链接。第3个"Effects"（**如图4**）可给图像施加一些简单的特效，如黑白效果、老照片效果、模糊效果、锐化效果等它都可做到，此外还可给图片添加一个文字水印，非常方便。有了这些功能，就无需先把照片修改好以后再上传到空间里去了，WLW可以说采用了"一站式"服务。当然，WLW还可添加网络上的图片，点击"Insert"菜单下的"Picture from Web"，填写URL即可，不过这样自然就没有那么丰富的图片处理选项了。

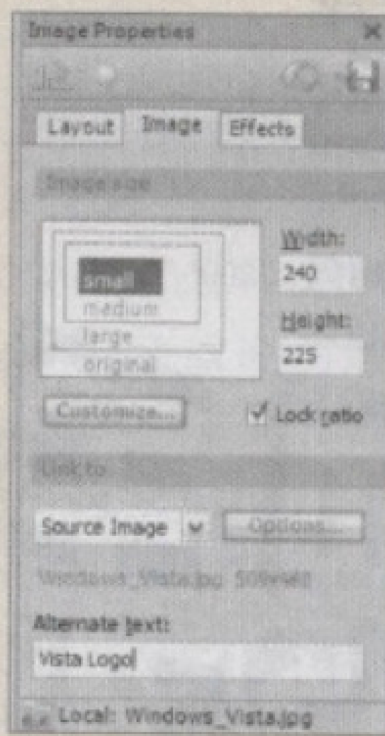


图3

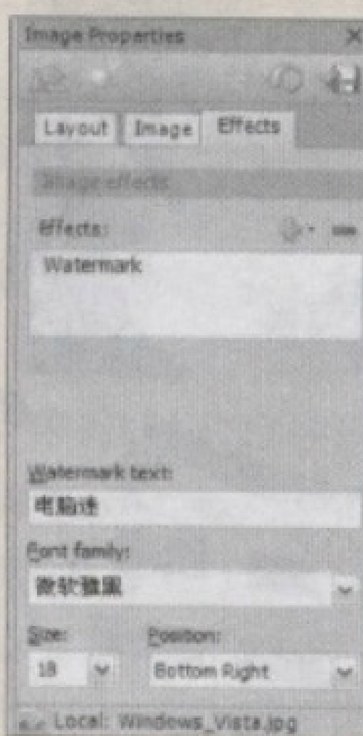


图4

说到插入地图服务就更加独特了。比如你正在某个地方旅游，你可通过这项功能把你的旅游地发到博客上，是不是很有趣呢？这项服务基于Windows Live Local的地图搜索服务。点击"insert Map"后会弹出Widows Live Local的对话框（**如图5**，这里的操作和Windows Live Local类似）。选择到你所需要的地图后，单击"OK"便可把它加入到日志中了。此时，还可以调节地图显示的大小、给地图加注释等。

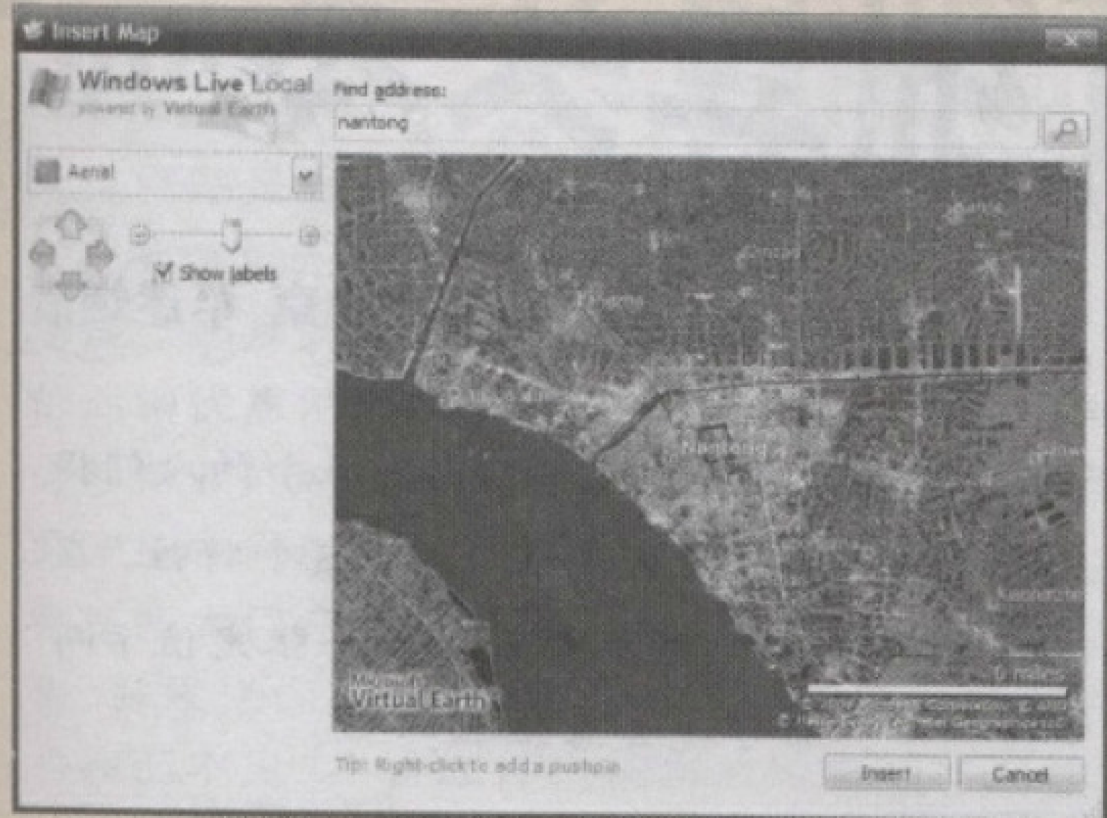


图5

好了，等一切编写完成，就可点击工具栏上的"Publish"发布了，也可点击"Save Draft"暂时保存成草稿，等以后再发布。

WLW的出现，改变了博客的发布方式，从以前多半是登录网站到如今使用客户端离线编写，不能不说是Web 2.0的一大进步。更加难得可贵的是，WLW可支持所有开放API的博客系统（其实对于未开放API的博客你也可使用WLW充当一个方便的编辑器，内容编辑完成后按下F12键切换到HTML代码模式，然后把这段HTML代码复制过去。当然，这样图片就不能自动上传了）。这款软件现在还在测试阶段，功能还不是非常完善。可以预见，等正式版发布时，它的功能会更加丰富、使用会更加便捷。让我们一起跨入WLW所带来的奇幻世界吧！P

手把手教你网上淘金

——精打细算买家篇

■北京 草迷烟渚

图1：淘宝网

图2：易趣网

如今在网上做买卖已经成了一种时尚，在一部分人的生活中，甚至成了必需。有一些人身上穿的、手里拿的、嘴里吃的，都是在网上淘来的。买东西，谁不图个便宜、方便？“物美价廉”这4个字，就是买东西的精髓了。在日常生活中，我们大多数人都是买家，只想着如何能用最少的钱买到最多的东西；而作为卖家，却是想把东西尽量卖个好价钱。这就如同博弈，在各种影响因素中寻求一个平衡点。而网络，给当今的人们提供了一个最大的便利。它使人坐在家里就可做买卖，这个特性，在某种程度上冲击了传统的市场。如果你还在为买区区一张充值卡而焦急地奔波于附近各家报刊亭，那可就太落伍啦！

本文以淘宝（图1）、易趣（图2）、腾讯拍拍（图3）3家网上最著名的购物网站为例，手把手教你如何花小钱办大事，如何买到最便宜、最放心的东西，“占到卖家的便宜”。

图3：腾讯拍拍

艾瑞市场咨询有限公司（www.iresearch.com.cn）是一家中国独立的网络经济研究机构，近日进行了一次关于网络购物的调查。其中有这样一题：你不在购物网站进行购物的原因是什么？

其选项如下：

1.在传统市场购买商品完全可以满足我的需求
2.不方便现场查看商品
3.担心售后服务不好
4.卖家信用难以保障
5.对商品质量不放心
6.网上拍卖过程太麻烦
7.我不知道怎么使用
8.上网条件受限

还有对应的一题是：你选择在购物网站购物的原因或动机是什么？

其选项如下：

1.我上拍卖网站是为了购买一些收藏品或难找到的商品
2.我上拍卖网站购物是因为方便

3.我上拍卖网站购物是因为商品种类选择多

4.我上拍卖网站购物是因为商品价格较实惠

5.我上拍卖网站购物仅仅是因为有趣

6.上拍卖网站购物是我工作上的一个重要采购渠道

这些选项从侧面说明了网上购物的优劣之处,可以帮助买家利用网络,用最优惠的价格买到心仪的物品。

货比三家买卖精

在上文提到的那个网络调查中,首当其冲的就是这个题目:您曾经在哪些购物网站购买过商品?备选项提供了淘宝(http://www.taobao.com/)、拍拍(http://www.paipai.com/)、eBay易趣(http://www.ebay.com.cn/)、卓越(http://www.joyo.com/)、当当(http://www.dangdang.com/)、其他。这可从侧面反映出这几家网站是当前声势较为浩大的购物网站。

所谓货比三家,指的就是各家购物网站人气不同、所擅长销售的货品不同、货量不同、价格不同、每时期的促销优惠活动也不同等等。网友们可根据自己的爱好习惯和网站促销力度等因素来选择去哪家购物。这几家购物网站为了提升自己的人气和关注度,通常都会在各大门户网站等醒目位置挂上自己当期的促销广告,并发送促销邮件等给目标客户。可惜很多人都对广告视而不见,广告邮件也被当成垃圾随手删除,等到真正需要在网上购物时却又费时费事地搜索,着实比较浪费资源。要知道某些促销广告还是有较大含金量的,它反映了网站当前的促销手段。利用这些,精明的网友的确可淘到自己喜欢的物品并省下一大笔银子。

这个网络调查中还有这样两个题目:

请问您在什么情况下会增加对以下购物网站的选择?

1.有促销活动

2.能方便地找到我想要的商品

3.支付流程改善

4.网页打开速度快

5.有别的网站没有的物品

6.客户服务改善

7.有特殊的增值服务

8.看到该网站的广告

9.其他

请问您在什么情况下会减少对某个购物网站的选择?

1.找不到我想买的东西

2.支付流程繁琐

3.网页打开速度慢

4.客户服务、纠纷处理能力差

5.和其他网站没有差别

6.没有我感兴趣的促销活动

这两个题目的选项同样可从某种程度上反映买家们对于网上购物,看中的是哪些因素。

易趣作为一家老牌购物网站,从去年9月起,就不断地推出促销活动。体现在具体措施上,就是给目标客户发放"免单券"。优惠力度最大的时候就是此系列活动刚开始时的9月,有一部分目标客户(易趣称为幸运客户)就收到了"满100元减免50元"的优惠券,即通过安付通购买100元以上(含100元)的物品,就可即时减免50元。当时又适逢易趣的另一支付方式兼合作伙伴"贝宝"新创立,正处于推广期间,规定购买50元以上的物品,用贝宝支付,又可减免30元。只不过这30元是购买行为结束后一段时期内打回贝宝账户,而不是当时折扣。同时,安付通和贝宝并不冲突,而是先后关系,是先通过安付通拍下,然后用贝宝账户里的钱支付。这时就可享受双重优惠,只要我们购买100元以上的东西,就可先在安付通里折掉50元,然后又通过贝宝折掉30元。举个例子,我们购买一张100元面值的中国移动充值卡,这样经过两道折扣之后,最后只需付20元,简直可以笑到嘴都合不拢了!

当然,能得到这样的实惠也有一定的条件。首先你得运气好,成为幸运客户拿到这个优惠券——这样的机会一般不少。从去年9月起,易趣每隔一两个月便有一次这样的活动,到现在为止已有六七次活动了。可能是根据用户注册时间等因素综合考虑,给不同的用户发放优惠券。笔者有一个ID,在这六七次活动中有三四次得到了优惠券,可以参加活动,所以说这个优惠券的发放范围应该还较为广泛。第二个条件就是需要遵守活动规则,每次活动的规则都大同小异。如今年6月的"满100免30送现金活动"的规则(图4)为:



图4:易趣促销活动宣传图

1.本活动限注册地为中国大陆的易趣用户参加

2.使用时间:2006年6月12日15:00~6月22日15:00(限前5万名用户使用,额满即止)

3.单笔成交价格大于等于100元(不含运费),并使用安付通作为付款方式

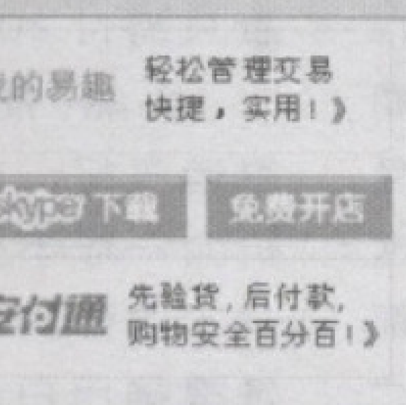
4.必须在活动期间创建安付通交易,购物免单"券"会直接抵扣

5.每个用户只能得到一份购物券,用于第一笔符合条件的安付通交易

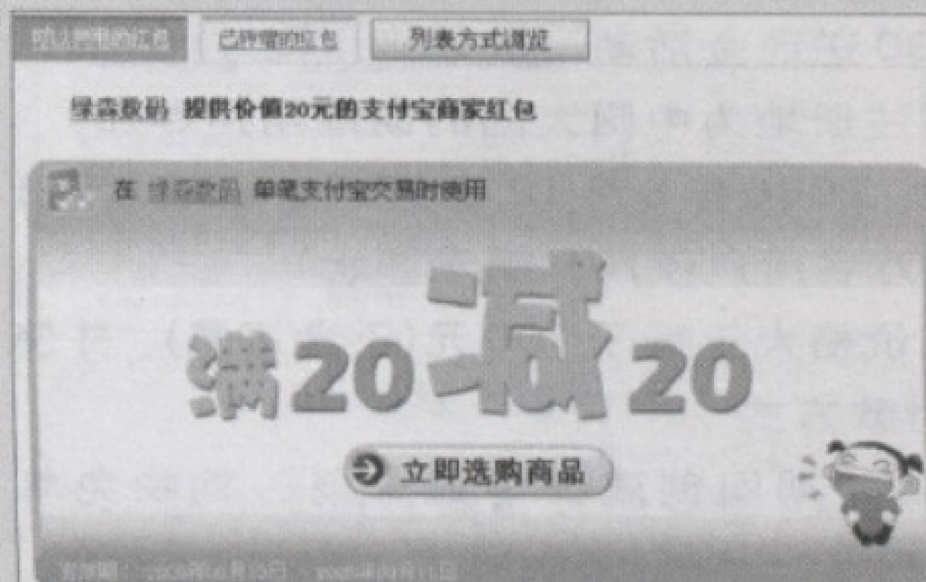
虽然看起来一大堆文字,但网友们其实基本上是不大受限制的,易趣是怕写得不全被人钻了空子,惹出什么麻烦。其实我们只要循规蹈矩按照例行的方式进行交易,就可轻易地省下银子了。

最近一期的"7月送现金活动"已于7月30日结束,这一期的活动就有些"麻烦"了(http://www.ebaypromo.cn/Cpjulys1/)。其活动规则是2006年7月20日15:00至7月30日15:00,幸运用户只要通过

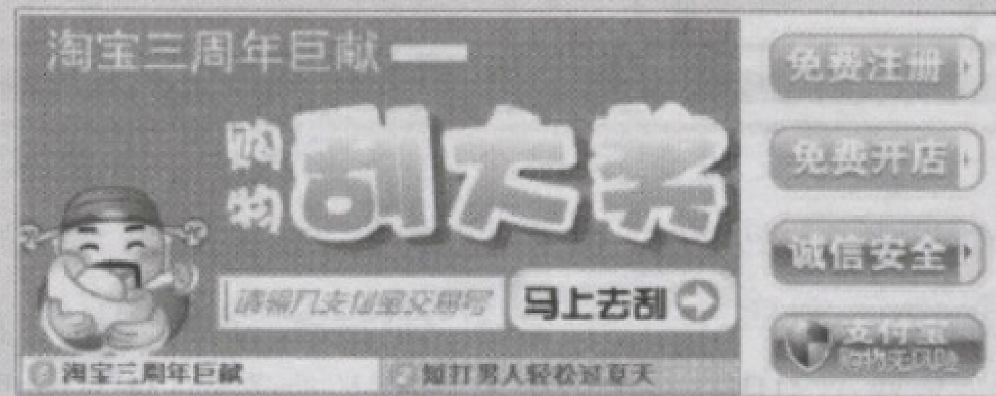
安付通完成单笔成交价格200元以上的交易，就可马上折扣30元。不仅如此，如果在7月成功用出免单“券”，又在活动期间内另购一件100元（或以上）的物品，那么在8月还将获得加送的60元免单“券”。即在8月活动期间，单笔交易成交价格200元以上即可马上折扣60元。也就是说，如果你是幸运用户，需要在7月30日前完成2个交易。第一个是商品金额最少200元的交易（可获得满200免30的优惠），第二个是商品金额最少100元的交易（无优惠）。只有这样，才能在8月份获得满200免60的优惠。看起来也是有点罗嗦，但实际上操作起来也不难。



图5：易趣首页广告图

近几个月，**易趣网**的优惠活动不如从前声势浩大（图5），但这个优惠还是很实在的，不论买什么东西，优惠券都全场通用，没什么限制，而且这一系列的活动在近期内应该会持续下去，网友们可持续关注。要是你还没有易趣用户名，那就得抓紧时间了！要是你已经得到了这个优惠券却不知如何使用，或是怀疑这个促销活动又是骗人的空头支票，大可打消疑虑。


图6：某商家发放的淘宝红包

以上是易趣的促销活动，而**淘宝**当然也不甘示弱，促销活动也层出不穷，经常是各个活动叠加在一起进行。淘宝的活动就如它的网站名一样讨巧，叫做“送红包”（图6）。红包是可用于网上购物时使用的优惠，在使用支付宝付款时可抵扣红包相应的货款。只要拥有支付宝账号，就可任意领取到您想要的红包。商家可将自己的优惠红包发到红包频道，从而使海量买家找上门来。如2006年6月29日举行的招行、淘宝、支付宝联手送礼行动（http://page.taobao.com/theme/cmb_060613.php），将一直持续到06年12月31日。活动内容在宣传网页上写得很清楚，不论是否已经成为招行网上银行用户，都可参加这个活动，得到50元红包。而且还将对使用了这50元红包的用户进行抽奖，等于说是“连环送”。但这个红包就有一定的限制了，必须在女人类、男人运动及数码类、家居类这三大类中使用，并且还只能在活动宣传网页中标明的那区区数十家店铺中消费——这就带来了一些水分的可能性。


图7：淘宝刮奖活动宣传图

另外，淘宝还有一个活动，就是在淘宝推荐店铺里买东西，满50元送10元红包（http://auction1.taobao.com/auction/coupon_shops.htm）。这个10元红包是可以在淘宝任意一家店铺里抵扣的，但前提是你得先在那些推荐店铺里购买50元以上的物品才能得到这个红包，这也给网友们带来了一些约束。与易趣的“免单券”全场通用和即时抵扣相比，就显得不那么实用了。还有一个从06年7月18日起开始举行的“幸运大奖天天刮活动”（图7）（http://www.taobao.com/theme/3rd_anniv_060714.php），用支付宝购物满50元即可凭支付宝交易号参加刮奖，每天送出231个现金红包。这些广告信息通常挂在首页上、淘宝旺旺的角落里，找起来还不大容易——这样还真有点“淘宝”的感觉哦！

淘宝活动的优点在于举办频繁，而且持续时间较长，随时都可找到促销活动（图8）。所以网友们可根据自己的需求，选择适合自己的活动。

图8：招行、淘宝、支付宝联合搞促销活动

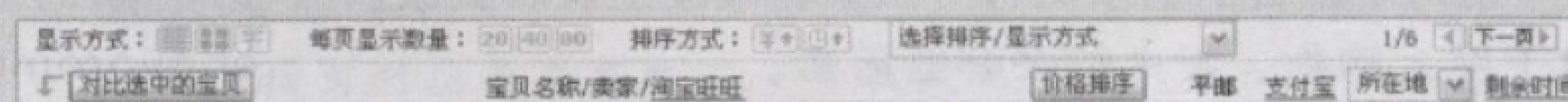

图9：腾讯拍拍的首页广告图

而**腾讯拍拍**作为一家新开的网络购物网站，自然不如易趣和淘宝那么实力雄厚与深入人心，但其借助QQ这个得力助手，功力也不可小觑，并且作为新生事物，有很大的发展潜力，推广活动也将渐入佳境（图9），网友们可拭目以待。

货品数量与价格、支付流程、客户服务等是我们普通买家无法改变的，但我们除了充分利用网站的促销活动外，还可做的就是选择在哪家购物网站选择货品。


图10：淘宝搜索条

以**淘宝**为例，最方便简捷的就是直接搜索自己想要的东西。进入首页后，上方有个搜索条（图10），输入关键词之后，所有有关的货


图11：搜索结果导航条

品都会显示出来，一目了然。而且在每列信息上面还有排序按钮（上页图11），可根据价格等因素从低到高排列顺序，非常实用。

笔者于06年7月28日在易趣、淘宝、拍拍3家同时做了一个关于“17950”（是中国移动发行的一种记账IP卡，有各种面值，可以打折）的搜索调查，结果如下：

	搜索到的件数（件）	50元面值实际售价（元）	100元面值实际售价（元）	300元面值实际售价（元）
易趣	37	16	31	89
淘宝	222	15.5	29.5	86
拍拍	87	15.5	30.5	88.2

这是一种固定面值、固定使用价值的IP卡，使用途径、方式完全相同，唯一不同的是失效日期，但一般都有一到两年的有效期，因此对消费者影响不大。经过比较可发现，在这个商品上同一时间进行搜索，3家的商品数量有很大差异。淘宝遥遥领先，甚至达到易趣的整整6倍，连后起的拍拍都是易趣的2倍多。并且由于数量上的悬殊，形成了价格上的差异。淘宝上卖家最多，竞争激烈，因此价格也是3家中最低的，并且从低到高商品之间跨度不大，同一价格上有数家卖家提供此商品，因此有较大的选择空间。虽然对这一个17950卡的调查不能说明所有商品的情况，但从这些悬殊的数字上，也能看出一些问题。

很多买家在好几家购物网站上都同时拥有用户名，因此，大可以根据不同的网站销售情况进行选择。所谓“狡兔三窟”，也可活学活用到我们的网络购物上来！

细看信用与货品

首先，我们在决定购买之前，需要关注此卖家的信用评价如何。在每个商品网页的页面右方，都会展示有卖家的信用程度（图12）。一般来说，信用数越多、好评率越高、注册时间越早的，越值得信赖。当然，也不能盲从这些数字。这时我们可直接点击掌柜的用户名，显示其所有的具体评价（图13），辨别是否存在信用炒作的情况。一般来说，如果同一个买家，在短期内购买同一卖家许多物品，尤其是多件同一物品分多次购买时，这就是很明显的信用炒作行为了。我们要警惕有的卖家注册多个不同用户名自卖自买的情况，用此用户名去拍下彼用户名的东西，然后向网站填个虚假的发货物流单送货，但并不真正发货，等交易结束便互作好评。这样他的各个用户名，不管是买家信用还是卖家信用，都得到了提升。还有的卖家，为了提升信用值，便召集自己的各亲朋好友都来注册用户名，每人来买几样东西，同样也并不真正发货，最后再把钱当面或通过银行汇款等还给朋友。

图12：卖家信用示例

图13：卖家评价实例

自卖自买的行为，各大网站都是严厉打击的，在技术手段上也能较为方便地实施，如监督IP地址等；而第二种就有点不好识别了，这时就需要我们网友自己能擦亮眼睛，认清哪些卖家是凭真正的买卖行为得到实实在在好评的。

另外，还有些途径能帮助我们更全面地认识卖家的信用水平。如：通过身份证实名验证、有超级卖家标志（成为超级卖家的条件：http://pages.ebay.com.cn/powersellers/promo/index.html#a）、除了网店还有实体店铺的等等，这些都有助于证明卖家的可信度。

除了看卖家信用之外，我们选择购买什么样的货品，也能减低不满意的可能性。一般来说，较为容易假冒的、质量必须亲手验证的物品，应可尽量少买。

所以，在网上尽可能选择不贴身的服装、箱包鞋帽、日用装饰、玩具模型、宠物用品、虚拟点卡等这一类商品来购买。一方面这些东西的价格容易接受，另一方面，即使万一买到了不满意的，它们也不会对我们的身体和生活造成过大的影响。如果要买衣服，可在拍下前多向卖家询问清楚型号等问题；如果是买食物，一定要问清保质日期等要素；如果是买电脑、数码相机、手机、手表等价格较为昂贵且有固定型号的物品，则最好在拍下前上相关网站查询资料、熟悉情况，以免买到贵货或者水货假货，而且一定要卖家提供资料证明、相关收据等材料，并在货品到手后查好串号等资料备案。万一日后有什么麻烦，主动权也将掌握在我们自己手里，万无一失。

笔者这里推荐一下，就是虚拟的点卡类物品，如充值卡、IP卡等去网上购买最划算！因为这类物品，面值固定、用途固定、用法固定，且由于网站经营可免去实体店经营费用，价格一般比外面要便宜很多。如在无促销情况下，一张移动100面值充值卡一般是97～99元之间，而外面通常是100元一分钱也不肯少。而一张17950的100面值IP卡，网上最低是31元！并且这类卡一般是密码控制而且可以实时充值或转账，非常安全。从卖家那儿拿到密码后，马上充到手机上，或马上把密码改掉；如果你不相信卖家说的有效日期，还可把卡上余额转移到自己另外的卡

上继续使用。做完这一切后，再通知网站可以将钱款打给卖家，完全不用担心自己买到的东西与广告不符。而且充值卡是很多人的必备甚至紧急物品，在不方便买到的地方或买不到的时候，完全可在网上放心购买——现在笔者的卡类物品完全是购自网络，非常方便，省的银子也不是一星半点！

交易具体操作流程：

1.首先我们拍下物品，然后确认购买（图14）。确认后就要付款给网站，这时需要使用网上银行等网络支付手段。你的网上银行会把钱交给网站保管，不会直接打到卖家账户里。我们这里讲的是通过安付通或支付宝等方式支付。为确保安全，建议不要直接将钱汇入卖家银行账号；万一这么做了，也一定要保管好汇款凭据。

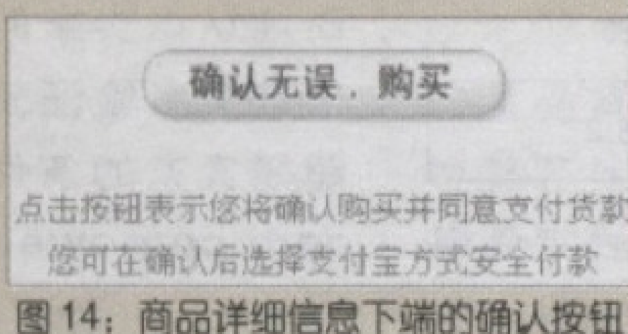


图14：商品详细信息下端的确认按钮

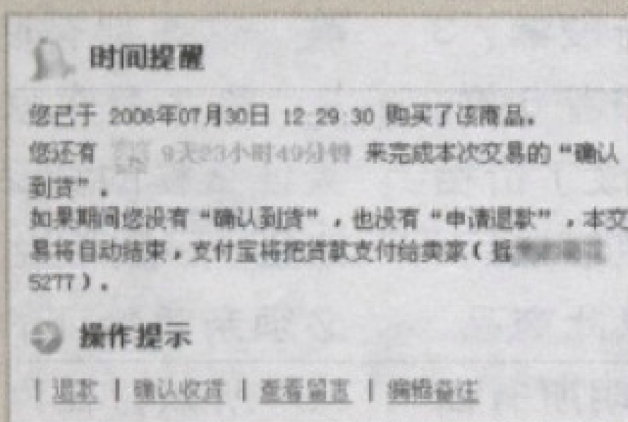


图15：支付宝右面显示商品情况和可操作按钮

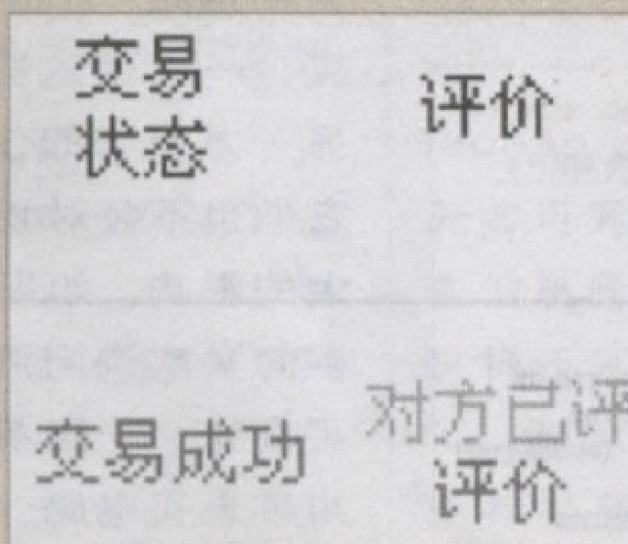


图16：评价按钮

2.网站在确认收到钱款后会通知卖家发货，其方式根据你购买的物品和物品所在地而定（图15）。实物一般是邮寄或快递，虚拟点卡等则通过邮件或站内短信发送密码等信息。

3.确认收到满意货品后，便可通知网站将货款打给卖家以完成交易。

4.双方互做评价（图16）。

充分沟通麻烦少，签收退货多省心

要知道生意都是人在做，不是机械的，因此，不论是有什么要求，或是要咨询清楚的问题，都可与对方进行交流。这样可最大程度地降低受损失的可能性，并且即使做不成交易，也有个人情在。尤其是在购买前，一定要将物品的特征询问清楚，确定自己需要购买的型号等信息。如：买衣服一定要确认大小、衣料、保养方法等；而买卡则要问好面值、有效期、通用范围、使用方法、能否转账等。这样才能保证万无一失，避免退款退货等不必要的麻烦。

关于价格，虽然有的卖家在物品描述中注明了“物品实价销售，恕不还价”等字样，但如果你购买数量较大，仍然可在决定拍下之前讨价还价。如果卖家同意给予优惠，那么在拍下之后不要立刻打款，让卖家修改价格后再将减免之后的数额付给易趣或淘宝，收货后再同意网站付款给卖家以完成交易。

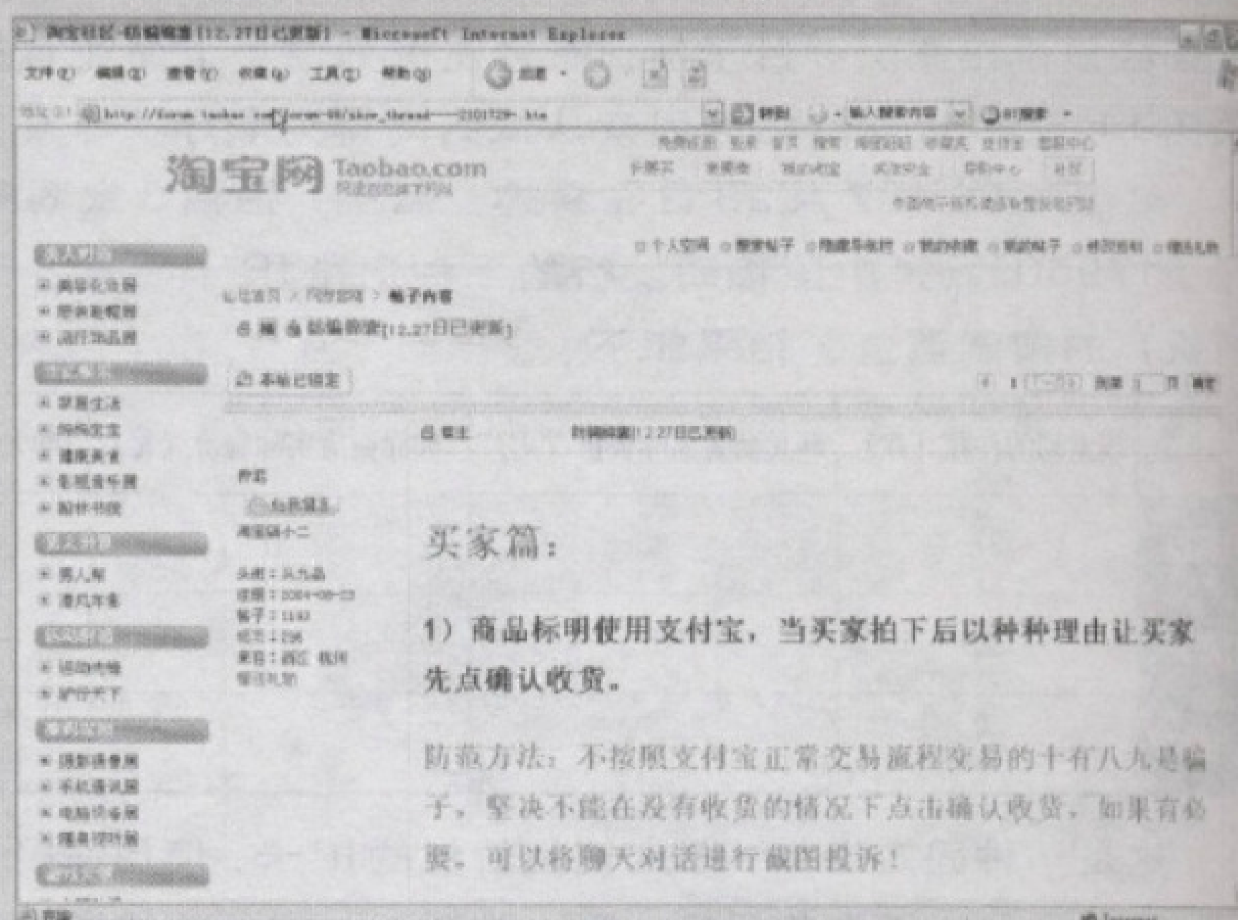


图17：防骗锦囊

有的时候，我们还可根据卖家的表现，能判断出这是否是一个骗局。在网上的骗术不算少，有的还表现得很拙劣，这也需要我们买家警惕。我们可在这个防骗锦囊（图17）（http://forum.taobao.com/forum-48/show_thread----2101729-.htm）里学习一些经验。

总之，东西是死的，而人是活的。除了不是即时的一手交钱一手交货外，网上购物其实跟现实中没有太大的区别。任何事情都是可以商量的，即使遇到了麻烦也不要急躁，可以与对方协商解决。

在完成了付款给网站这一步骤后，卖家就该给你发货了。他会根据你留在网站里的用户信息来确定你的联系方式和收货地址，因此你得时刻保证这两个信息的准确性，以确保送货的通畅。如果你选择了价格便宜但速度较慢的平邮，那就要有耐心。平邮有时甚至需要10多天才能送到，然后去相关邮局取货即可。有时快递会提前给你打电话以确认交货时间，你就要尽量保证在约定的时间和地点收货。这样一气呵成，也十分方便快捷。

如果收到货品后，觉得对商品不满意或者不符合自己的要求，甚至干脆没有收到货品，那就可以要求退款，也就是要网站不要将货款打给卖家。但这个退款操作是有时间限制的，如易趣规定，买家需要在卖家发货后5天才可要求退款，并在此之前确认没有收到货品。而且如果需要退回邮寄实物的话，有的卖家会要求买家支付邮费，这也是比较麻烦的地方；还有的卖家会提出换别的商品，而不同意退款。虽然有的卖家会通情达理协助退款，但终究很麻烦。所以，这也就要求我们在拍下之前要做认真细致的咨询以免潜在的麻烦发生。

这里还有一个小**窍门**。因为退款在有的网站里存在记录，会对买家及卖家双方都造成一些影响，所以即使双方都愿意退款，也要找个好一点的办法避免这种影响。这时我们可选择让卖家给我们的另一个网站上的用户直接打钱或者通过买我们的东西而把钱转回来。比如在易趣买了一样东西觉得不满意想退款，但不想等到5天以后，于是可以把在淘宝的账号和支付宝告诉卖家，设置一个同价钱的东西让卖家来买，或者让卖家直接把钱打

到自己的支付宝账号，等于把钱还了回来。这种办法适用于在不止一家网站有账号的买家，可以避免在同一网站自买自卖或互换好评的嫌疑。不过这也是没有办法的办法，在迫不得已的情况下可使用。

网购 Tips

1.常识：易趣的购买工具是安付通，支付工具是贝宝，聊天工具是易趣小精灵和SKYPE（图18）；淘宝的支付工具是支付宝、聊天工具是淘宝旺旺；腾讯拍拍的支付工具是财付通，聊天工具当然是QQ了……不要将这些名词相互混淆。



图18：易趣小精灵

2.善用沟通工具（如淘宝旺旺等），非常有利于买卖顺利便捷进行。

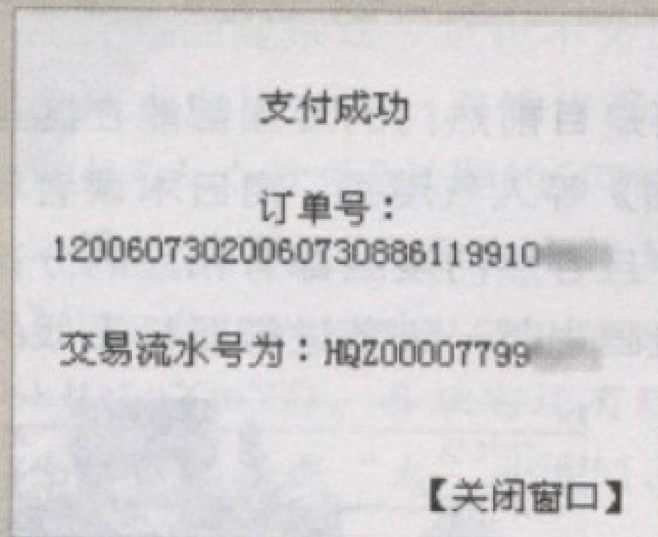


图19：订单号示例

3.邮费：有的卖家故意将价格设低以吸引注意力，而将邮费设得很高，甚至不需要邮费的物品也设置了邮费。要识别清楚，不要只关注物品售价。

4.要善于利用货品相关网页，如中国移动网站提供的查询系统（http://211.136.16.185:9009/index.html）可以查询17950卡的余额、有效期及修改密码等。

5.保留支付收据、网站的订单号以及网上银行的订单号和交易流水号以备查询（图19）。这些会即时显示或发送到你在网站注册的邮箱中。

6.在确认收到满意货品之前不要同意网站付款给卖家（图20），更不要应对方要求作出好评，否则对某些奸商就没有任何约束了，他可以翻脸不认人。

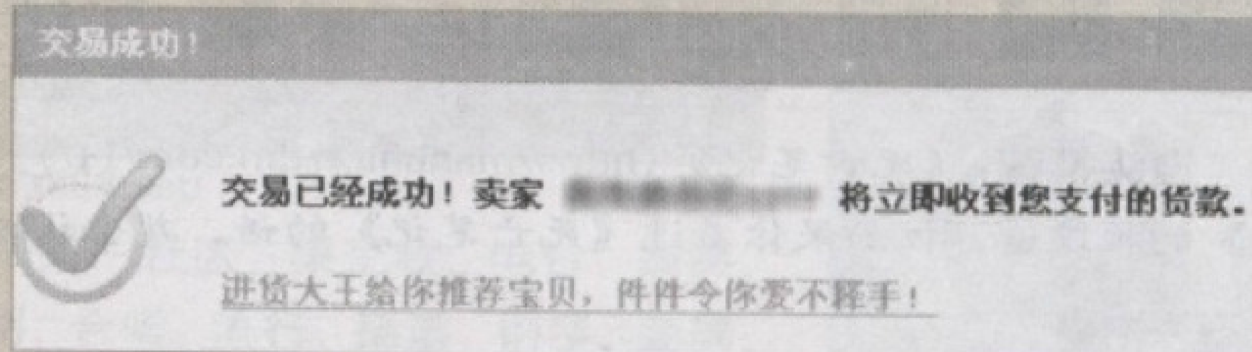


图20：出现此页面意味着交易成功

7.双方友好协商，避免奸商恼羞成怒。如果对方不同意退款，可要求重新发另外的货品，尽量把东西拿到手里再说，不能一味傻等几天后再要求网站退款。如果你拿到了不满意的东西，要求网站退款时，对方来反咬你一口，投诉你拿到货又不给钱，那就不好办了。虽然可通过各种证据如QQ聊天记录、旺旺聊天记录、邮件记录等进行交涉、调解，也许能证明你的清白，但终究很麻烦，而且钱也不一定能拿得回来——这再一次要求我们一定要事先选好诚信高的卖家。



图21：淘宝旺旺

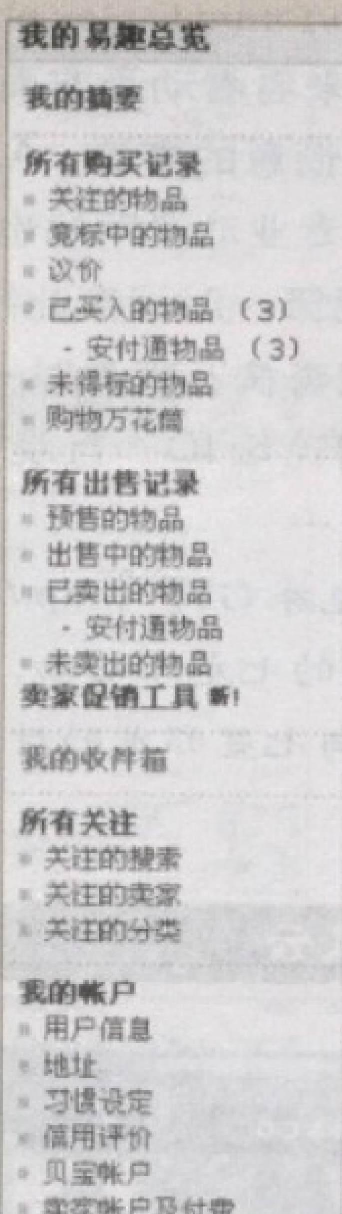


图22："我的易趣"导航条

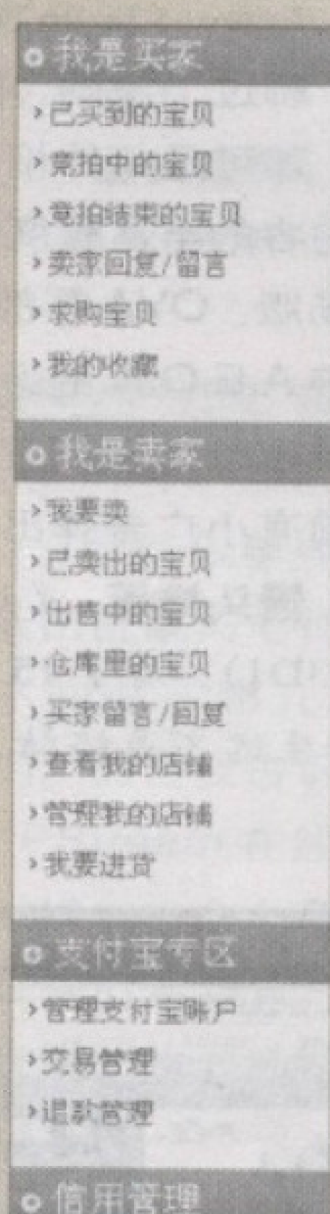


图23："我的淘宝"导航条

8.经常进入"淘宝大学"（http://forum.taobao.com/forum-18/list_forum-.htm?asker=wangwang）和淘宝社区（http://www.taobao.com/forum.php）学习别人的经验和查询优惠活动。这些实用工具都可以在淘宝旺旺的"我的淘宝"版块直接点击进入（图21）。

9.可以从"我的易趣"（图22）、"我的淘宝"（图23）、"我的支付宝"等页面左边的导航条里监管自己所有信息，十分方便。

10.很多网络银行的密码都分为查询密码和支付密码，支付宝等支付工具大都也分为登录密码和支付密码，淘宝等网站本身也有登录密码。为安全起见，这些密码最好不要设置雷同，且不要混淆。

网上购物其实并不像人们想象的那么神秘，而且也并非危机重重。大部分的买家和卖家都是诚信经营、通情达理的。但害人之心不可有，防人之心不可无，始终还是要抱着一定的警戒心。只要掌握了一定技巧，选择合适的卖家和商品，我们一定可用最低的价钱买到最称心的东西。有诗为证：货比三家买卖精，细看信用与货品；充分沟通麻烦少，签收退货多省心。谨记这4句话，相信我们都能成为老鸟大虾，得心应手地遨游于网络购物之海洋。

馒头的网上娱乐世界



对于插上宽带"翅膀"的笔者来说，在网上Down东东实在是件很爽的事。不过，大家的时间都很宝贵，怎样在下载软件或游戏的同时又不浪费时间呢？——在线看动漫、听音乐，赏析国内外精彩绝伦的影视、综艺、各大电子竞技赛事无疑是最大快人心的一件事了。只要你有宽带，那么下面这七大网站，将是你遨游网上娱乐世界的最佳去处！

■北京 疯狂的馒头

流行漫画第一站——风之动漫



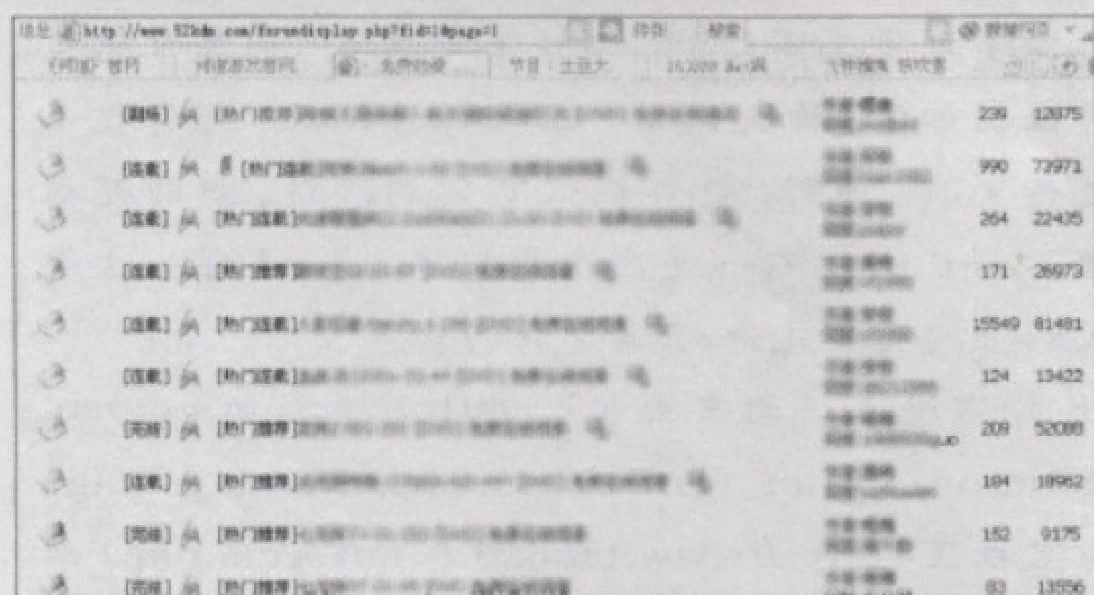
http://manhua.fzdm.com

国内最好的流行漫画网站，只要是目前热门的漫画都能在这里找到，更新速度及时（如《火影忍者》等人气漫画，离日本读者观看的第一时间不会超过6小时），并且各热门漫画都有相应的分论坛供拥趸们进行热烈的讨论，就其漫画中某一细节进行唇枪舌战的热闹程度，令相当多的漫画资深人士都感到汗颜。唯一遗憾的是，以前的经典如《七龙珠》之类的漫画在此无处可寻。



馒头推荐：《死亡笔记》(http://manhua.fzdm.com/11/)。笔者身边有很多喜欢看《柯南》的推理迷，但如果你看过《死亡笔记》的话，就会认为《柯南》是逗孩童的小把戏了……

日韩卡通大本营——A.E.O.K.



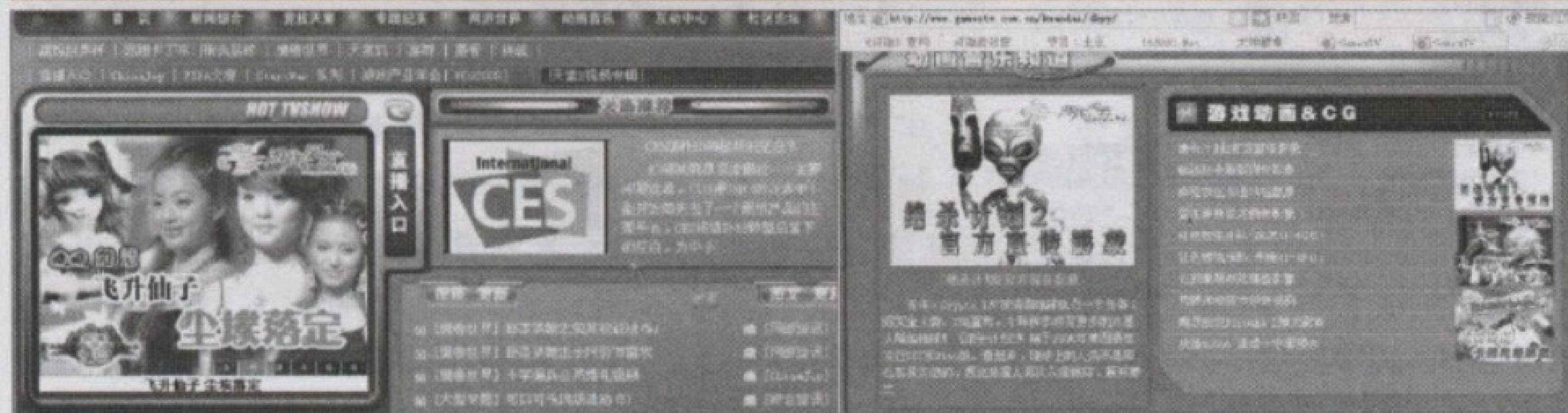
http://www.52kdm.com/forumdisplay.php?fid=1

聊过了漫画，再来看看动画方面。看着自己心爱的漫画搬上银幕，那可是一件相当惬意的事情。A.E.O.K.虽是一个私人论坛，但其内容的丰富程度令专业动漫网站也感到惊叹——甚至连各动画的剧场版、OVA等都能第一时间在此搜寻到。笔者单位是电信宽带，连接A.E.O.K.的速度奇快，观看时一点不卡，画质也能让人接受。稍嫌麻烦的是要注册论坛ID，且观看前有小广告弹出……



馒头推荐：《七龙珠GT》(http://www.52kdm.com/viewthread.php?tid=6481&extra=page%3D1)。看了15年的七龙珠动画，如今终于在网上看到了最终的大结局——魔人布欧的转生远不是终结，与七星邪龙的对决才是孙悟空与七颗龙珠最终的命运！

游戏视频集装箱——游戏风云



http://www.gamestv.com.cn

WCG、CEG最新战报，E3、东京电玩展最新资讯，PS2、Xbox360、任天堂游戏最新视频，欧美日韩网游大作最新影音……只要跟电子游戏粘得上一点边的东东，你都能在"游戏风云"网站一窥其踪。虽然其视频以牺牲画面质量来换取观看速度不免让人有点不爽，不过跟其他同类游戏视频网站相比，它还是好得多了。

馒头推荐：太多了……萝卜青菜各有所爱，我就不在这瞎指挥了。

时尚音乐最前沿——娱城热线



http://www.53kd.com

发现这个网站很偶然，也是搜寻动漫时找到的。"娱城热线"涵盖中国大陆和台湾省及日韩、欧美等地区目前最为流行的时尚金曲、MV、打榜大碟，很多动漫的真人版本MV也能在这"一亲芳泽"。缺点是一要注册，二是观看时不提供全屏。不过看在它这么多华美的MV资源份上……忍了。

馒头推荐：无……理由同上。

曲苑杂坛伊甸园——土豆王国

http://www.toodou.com

说是曲苑杂坛一点也不为过。土豆王国是目前国内最大的"播客集散地"，基本上你平常在别的网站或论坛看到的一些网友自拍、DV、改编作等这里均一应俱全，而这里有的别处多半还不全呢。什么？你问我什么是播客？赶紧翻翻以前的《大众软件》某期的"网络时代"吧。

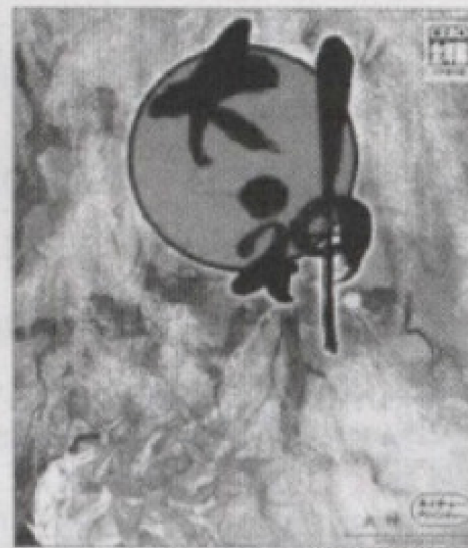


馒头推荐：《土豆大主播第2期世界杯》(http://www.toodou.com/programs/view/OskJfzLaXmY/)。喜欢它还有理由么？国内电视台的某些"大"主播们，看看人家是怎么主持的吧。

华人音乐王中王——163888

http://www.163888.net/

华人音乐第一社区，集歪歌、电台、搞笑、翻唱、音乐剧、合唱、流行、摇滚、钢琴、金属、模仿、吉他、方言、动漫等资源于一身的综合性音乐网站。里面的乐曲只有你想不到，而没有你找不到的！



馒头推荐：《大神雅乐·樱吹雪》(http://music.163888.net/openmusic.aspx?id=3291043)。此曲只应天上有，人间难得几回闻——已设置成笔者的手机铃声了，嘿嘿……

影视综艺一"软"通——PPStream

http://www.ppstream.com

之所以要提到大名鼎鼎的PPStream，是因为我身边很多喜欢看最新出的欧美电视剧或我国港台地区及韩日综艺节目的朋友，老向我抱怨不知道在哪儿能找到它们。而当我告诉他们"用PPStream在线看呗"的时候，一个个竟用无辜的眼神盯着我问"What？What is that？"……一看就知道没看过《大众软件》关于流媒体播放器的介绍——遗憾，实在遗憾哪！



馒头推荐：《情书》。虽然我一向对综艺类节目不感冒，但这个源自韩国的舶来品，真的、真的……很好看啊！

好了，有了以上几大网站、论坛、软件相助，如果你还在为找不到自己想看的东东而郁闷时，可就要打你PP了哦。不过还是那句老话——萝卜青菜，各有所爱。有的朋友可能喜欢听相声、看京剧，或别的一些笔者看得很少的东东，这里没有介绍。怎么办？在此我且推荐一个"万川归海"的终极方法——百度贴吧！那里可是藏龙卧虎之处，只要好好利用一下传说中"人肉引擎"的威力，就没有你找不到的资源！说完收工，拜拜。

编者注：以上网络资源对网速要求较高，仅限宽带用户观看。

跨越巅峰之作

——intel Conroe桌面平台深入测试

■晶合实验室 小虫

前言：Intel凭Core 2一仗翻身

在上期杂志（2006年17期）中，我们介绍了Intel的Core 2（中文名“酷睿2”）平台，以及Core 2 Extreme X6800在和AMD Athlon 64 FX 62一对一碰撞中占据绝对优势的优异表现。Core 2系列CPU同时覆盖台式机（Conroe）、笔记本（Merom）和工作站（Woodcrest）三大平台。对移动平台来说，Merom较Yonah在性能、功耗方面的变化并不大，主要亮点是新加入的EMT64指令集。工作站方面，Intel宣称Woodcrest比上代产品Paxville性能提升135%、功耗降低40%，进步最为明显。而本文将把注意力集中在桌面平台Conroe上，全面探讨它的先进架构、芯片组平台和前代CPU在性能方面的测试对比。

通过表1、表2的对比可看出，在Conroe的性能和功耗控制上均超过Athlon 64 X2/FX系列后，AMD面临的形势很严峻。首先在工艺上，Intel已全面推进到65纳米，而AMD仍停留在90纳米，主频无法突破2.8GHz。其次是接口，Intel成功将LGA775全线普及，而AMD大部分产品仍处在Socket 939和AM2交替的阶段，低端闪龙CPU仍有少数采用Socket 754接口，这对用户升级平台非常不利。第三是内存规格，由于AMD CPU集成了内存控制器，用户对接口的选择同时会牵涉到内存，由于DDR2已成主流，AMD不得不通过AM2接口处理器来支持DDR2，然而AM2平台性能和性价比均不尽如人意。

Conroe上市后，低端的E6300价格不到1700元，性能和超频能力非常出色，而Pentium D 820则降到900元左右，迫使Socket 939接口的Athlon 64 X2 3800+一夜降价1200元应对（8月底市价约1300元，AM2接口版本仍在2000元以上）。

表1：Intel目前中高端CPU规格简表

处理器	主频（GHz）	前端总线（MHz）	倍频	工艺（nm）	针脚	电压（伏）	一级缓存	二级缓存	双核心	超线程	EMT64	虚拟化技术	EIST	数据执行预防
Core 2 Extreme X6800	2.93	1066	11	65	LGA 775	0.85～1.35	32kB X2	4MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Core 2 Duo E6700	2.66	1066	10	65		0.85～1.35	32kB X2	4MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Core 2 Duo E6600	2.4	1066	9	65		0.85～1.35	32kB X2	4MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Core 2 Duo E6400	2.13	1066	8	65		0.85～1.35	32kB X2	2MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Core 2 Duo E6300	1.86	1066	7	65		0.85～1.35	32kB X2	2MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Pentium EE 965	3.73	1066	14	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	✓	✓	✓	N/A	✓
Pentium EE 955	3.46	1066	13	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	✓	✓	✓	N/A	✓
Pentium EE 840	3.2	800	16	90		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2X1MB	✓	✓	✓	N/A	N/A	✓
Pentium D 960	3.6	800	18	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Pentium D 950	3.4	800	17	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	N/A	✓	✓	N/A	✓
Pentium D 940	3.2	800	16	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	N/A	✓	✓	N/A	✓
Pentium D 930	3.0	800	15	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	N/A	✓	✓	N/A	✓
Pentium D 920	2.8	800	14	65		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	2MB X2	✓	N/A	✓	✓	N/A	✓
Pentium D 840	3.2	800	16	90		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	1MB X2	✓	N/A	✓	N/A	N/A	✓
Pentium D 830	3.0	800	15	90		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	1MB X2	✓	N/A	✓	N/A	N/A	✓
Pentium D 820	2.8	800	14	90		1.20～1.40	2X（16kB+12kB）	1MB X2	✓	N/A	✓	N/A	N/A	✓
P4 EE 3.73GHz	3.73	1066	14	90		1.25～1.40	16kB+12kB	2MB	N/A	✓	✓	N/A	N/A	N/A
P4 672	3.8	800	19	90		1.25～1.40	16kB+12kB	2MB	N/A	✓	✓	✓	✓	✓
P4 670	3.8	800	19	90		1.25～1.40	16kB+12kB	2MB	N/A	✓	✓	N/A	N/A	N/A
P4 662	3.6	800	18	90		1.25～1.40	16kB+12kB	2MB	N/A	✓	✓	✓	✓	✓
P4 660	3.6	800	18	90		1.25～1.40	16kB+12kB	2MB	N/A	✓	✓	N/A	N/A	N/A

表2：AMD中高端CPU规格简表

处理器	主频(GHz)	HT总线(MHz)	倍频	工艺(nm)	针脚	电压（伏）	一级缓存	二级缓存	双核心	逻辑处理器	X86-64	虚拟化技术	Cool'n'Quiet	数据执行预防
Athlon 64 FX 62	2.8	1000	14	90	Socket AM2	1.35/1.40	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 FX-60	2.6		13	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 FX-57	2.8		14	90	Socket 939	1.35/1.40	128kB	1MB	N/A	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 FX-55	2.6		13	90	Socket 939	1.35/1.40	128kB	1MB	N/A	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 X2 5000+	2.6		13	90	Socket AM2	1.30/1.35	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 4800+	2.4		12	90	Socket AM2	1.20/1.25	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 4800+	2.4		12	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 X2 4600+	2.4		12	90	Socket AM2	1.20/1.25	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 4600+	2.4		12	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 X2 4400+	2.2		11	90	Socket AM2	1.20/1.25	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 4400+	2.2		11	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 X2 4200+	2.2		11	90	Socket AM2	1.20/1.25	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 4200+	2.2		11	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 X2 4000+	2.0		10	90	Socket AM2	1.20/1.25	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 4000+	2.0		10	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	2MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 X2 3800+	2.0		10	90	Socket AM2	1.20/1.25	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 X2 3800+	2.0		10	90	Socket 939	1.30/1.35	128kB X2	1MB	✓	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 4000+	2.4		12	90	Socket 939	1.35/1.40	128kB	1MB	N/A	N/A	✓	N/A	✓	✓
Athlon 64 3800+	2.4		12	90	Socket AM2	1.25/1.35/1.40	128kB	512kB	N/A	N/A	✓	✓	✓	✓
Athlon 64 3800+	2.4		12	90	Socket 939	1.35/1.40	128kB	512kB	N/A	N/A	✓	N/A	✓	✓

Conroe核心赛扬其实早在计划列表中，大致规格是将前端总线降到800MHz，减掉虚拟化等不常用技术，编号为E4XXX。当然以Intel的个性，这个杀手级产品要等到P4和Pentium D清货以后才会亮相。Intel早期的Conroe产品列表中还有一款主频3.2GHz的X6900，性能比目前最强的X6800更上一层楼，由于AMD尚未有CPU能撼动后者的地位，X6900和超线程技术一起被雪藏了。

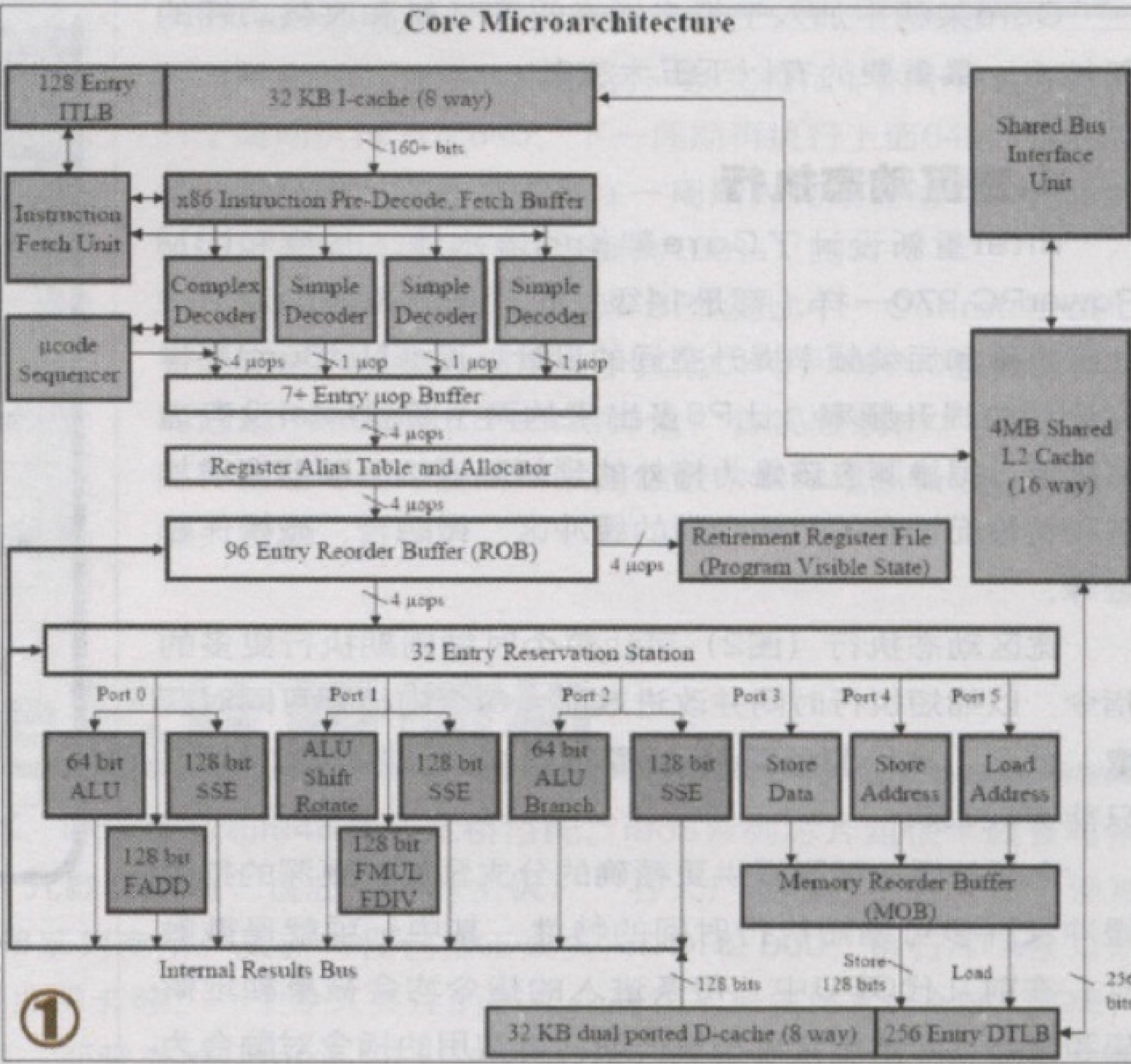
Conroe的炙手可热使芯片组和主板厂商的热情高涨，纷纷着手推出相应的产品；内存厂商也积极扩大DDR2产品线，DDR减产后价格逐步上扬，降低了Socket 939平台的性价比。

酷睿微体系架构简析

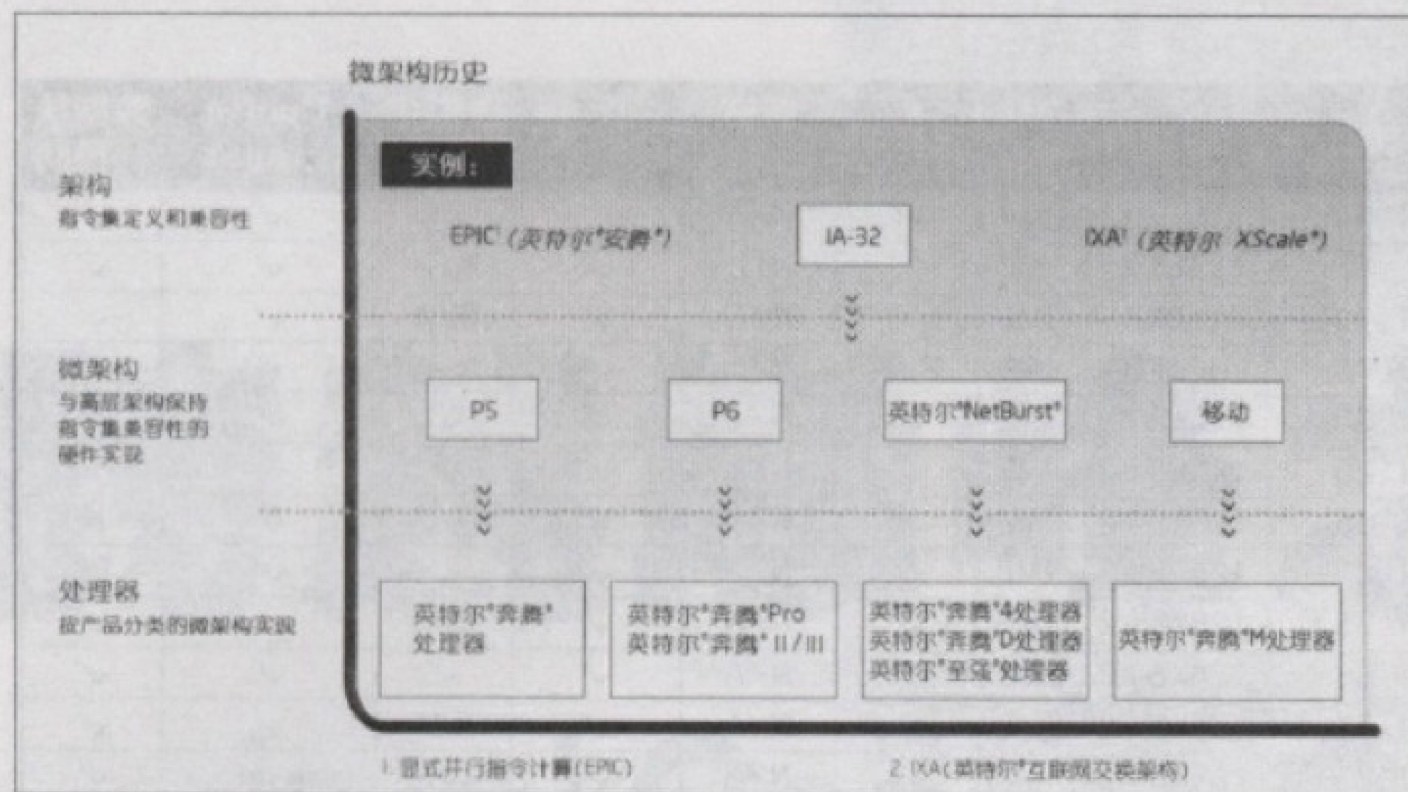
P4的NetBurst架构自2000年底发布以来一直备受争议，Intel也饱受P4执行效能不高的折磨，如果说P4在Athlon XP时代仍能与AMD同级产品平分秋色的话，Athlon 64面世后P4的劣势就非常明显了。我们知道，NetBurst和之前PⅢ采用的P6架构相比，一个重要的特点是超长管线技术，这个技术在Prescott身上达到极致，流水线长达31级（Coppermine核心的PⅢ只有12级）。管线加长后每时钟周期内分配到单个级的微操作数目大大减少，每级管线执行这些微操作的时间也相应缩短，31级操作时间缩短的累积效应就是CPU主频显著提升。超长管线的副作用也显而易见，31级管线导致CPU每级管线计算效能降低，累积起来造成了P4的整体计算效能下降。

Intel在2002年11月推出Northwood核心的P4 3.06GHz时，P4主频较此前2年已增长了一倍，一些业内人士乐观地估计，90纳米工艺的Prescott将可达到10GHz主频。但后来的事实证明，CPU技术从此渡过了主频线性发展的阶段，P4最终止步在3.8GHz。NetBurst架构在这个频率下达到极限，尤其是发热量已接近风冷散热能力的上限。另一个严重问题是性能停滞不前，提升外频、增加二级缓存、增加三级缓存、改进工艺等常规手段不再像从前那样立竿见影。Smithfield、Presler（Pentium D/EE系列）CPU由于架构有先天缺陷，无法对抗AMD Athlon 64 X2/FX，被对手讥为"假双核"。

正所谓不破不立，Intel最终下定决心抛弃NetBurst架



①



处理器微架构历史

构和Pentium品牌，取而代之的是酷睿微体系架构（Core Micro Architecture）和Core 2品牌（上页图1）。虽然Intel反复强调Core架构是兼顾功耗和性能的全新设计，但从技术角度上看，它仍大量吸取了Pentium M及P4的优秀设计。由于Pentium M和上一代P6微架构渊源颇深，因此虽然在具体实现上千差万别，Core架构也不妨看成是P6架构的延续和发展。

Core架构的设计目标和NetBurst架构有很大的转变，它更强调提供更高的性能和每瓦特性能，这意味着该架构的CPU在设计上淡化主频，着重考虑性能和功耗问题。Core 2目前的产品线中只有最高级的工作站CPU Xeon DP 5160达到3GHz主频，其他CPU全部在3GHz以下，但其性能却较上代CPU有很大飞跃，同时功耗大大降低，对用户来说这简直是完美的CPU。

Intel给性能的定义是“执行给定应用或任务所用的时间，或者在给定的时间内执行多个应用或任务的能力”，该指标同时考虑时钟频率和每个时钟周期执行的指令数，即二者的乘积。功耗的定义是“维持每周期执行指令数所需的动态电容（导体上的静电荷与维持电荷所需导体之间的电位差的比率）乘以向晶体管和I/O缓冲区供电的电压平方，再乘与交换晶体管和信号的频率。”

Core架构中加入了很多旨在提高性能和改善功耗的新技术，最重要的有以下五大变革：

1.宽区动态执行

Intel重新设计了Core架构的流水线，长度和IBM PowerPC 970一样，都是14级，这说明它是兼顾流水线执行效率和后续频率提升空间的设计，而非NetBurst那样完全倾向提升频率。比P6多出来的两个阶段Intel没有透露细节，据推测应该是为格外的预解码或编码即前端增加各种特性而设定的，如全新的缓冲区、微融合、微操作融合等。

宽区动态执行（图2）可让每个时钟周期执行更多的指令，以缩短执行时间并改进效能，每个内核都可同时获取、分配、执行和返回4条完整的指令，而NetBurst架构只能完成3条。

全新的缓冲区可提供更精确的分支预测、更深的指令缓冲及许多可缩短执行时间的特性，其中一项就是微融合。在前几代CPU中，每条进入的指令均会被单独地解码和执行，而微融合可在解码期间将常用的指令对融合为单个内部指令（微操作）。这样2条程序指令就可作为一个微操作执行，减少了CPU必须执行的整体工作量。

宽区动态执行还包括了增强的算数逻辑单元（ALU），以进一步支持微融合，它能在单个周期内执行组合的指令对，使性能得到进一步提升。

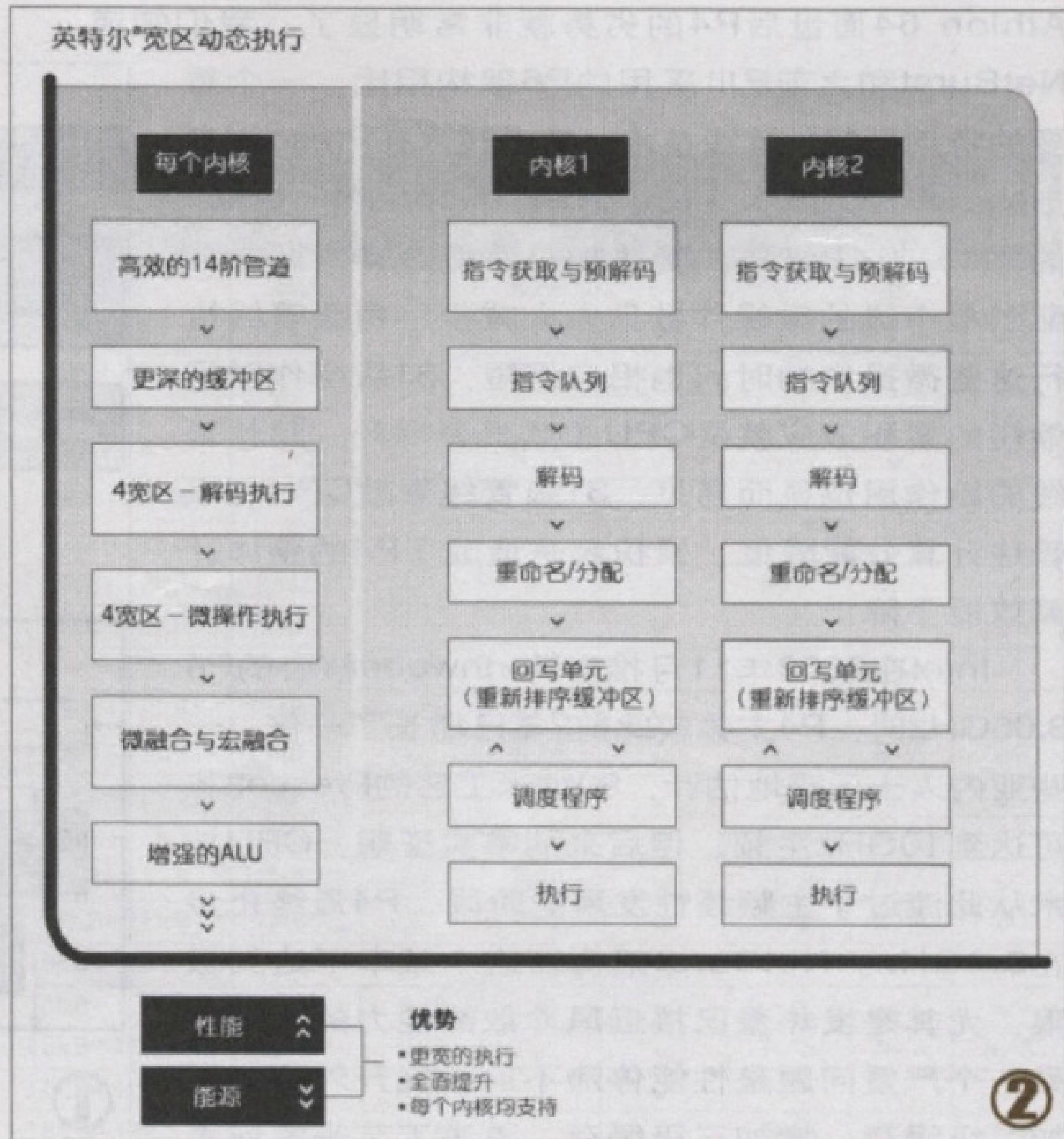
宽区动态执行还改善了Pentium M的微操作融合技术，可在内部融合的CPU微操作数量进一步增加。微操作融合可“融合”源自相同宏操作中的微操作，以减少需要执行的微操作数量。Intel表示，微操作融合可使乱序逻辑CPU的微操作数量减少10%以上。

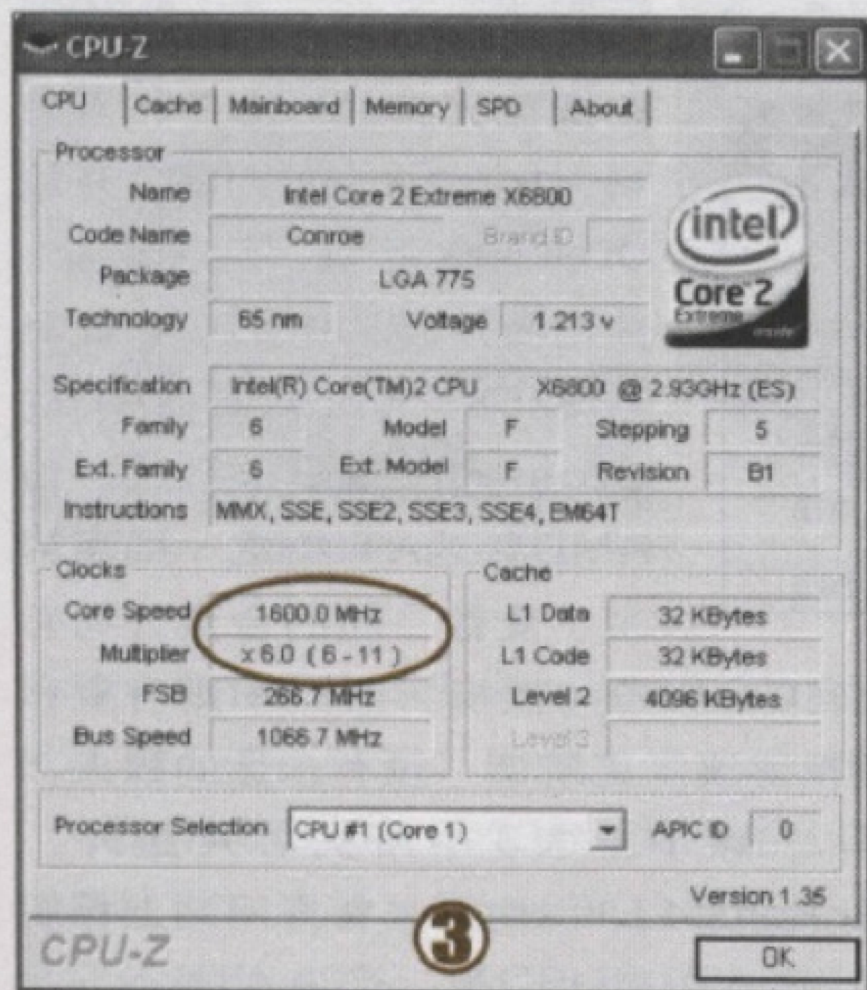
2.智能功率能力

由于大量借鉴了Pentium M的设计，Core架构也拥有了类似移动CPU般优秀的功率控制。Intel引入了一些新的功率控制技术，使Core架构的功率控制能力比Pentium更为优秀，它们统称为智能功率能力。

智能功率能力的核心是高级功率门控制系统，它可在需要的单独CPU逻辑子系统上执行极其高效的逻辑控制，许多总线和阵列被分开，一些操作模式中所需的数据在不需要时可被变换为低功耗状态。实现功率门控制非常困难，因为关闭电源和备份时会需要大量功率，而回升至全功率时，还需要保持系统的响应性。

智能功率能力技术对主板供电能力也提出了新要求，Intel为Core平台制订了新的供电规范：VMR11，这也就是为什么Conroe功耗比Prescott低却需要改进主板供电的原因。在实测中Conroe确实显现出移动CPU的功耗特性，系统闲置时其主频和核心电压都非常低（图3），而一旦执行任务就会



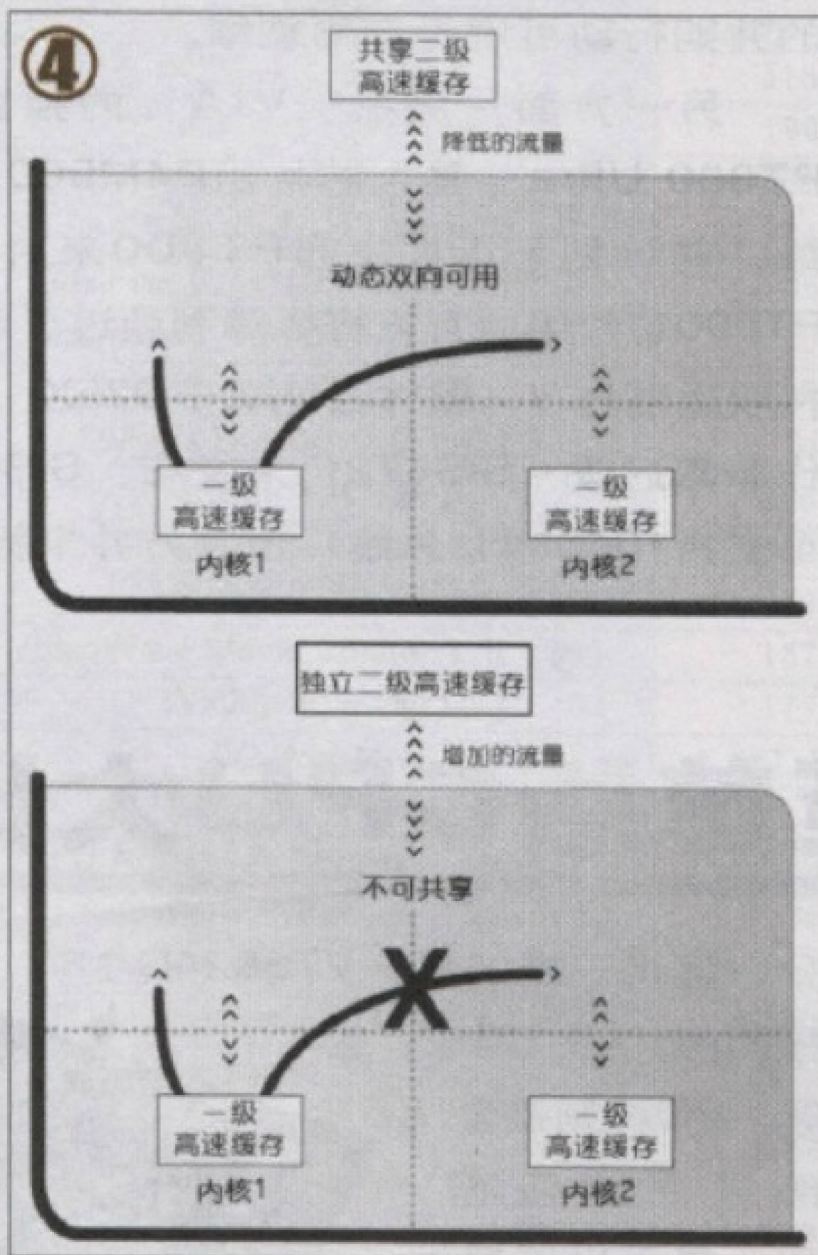


很快切换到全速执行状态。

Intel提供的数据是Conroe比同频的Pentium D 9XX CPU在性能提升40%的同时，功耗下降40%，在实测中我们感觉这些数字尚显保守，这确实是一个值得夸耀的突破。除了智能功率控制外，Conroe本身的功耗就非常低，最高端的X6800散热功率设计为75W，其他CPU都不超过65W。

3.智能高速缓存

Intel发布上代双核CPU Presler前，第一代Core处理器Yonah已面市，因此我们非常奇怪为何Intel不采用Yonah处理器高效的智能缓存技术，反而沿用了Smithfield通过北桥交换数据的落后设计，引起了一场"假双真核"之争。



Core架构终于使Yonah的共享式缓存设计应用到桌面平台，Core的二级缓存可让每个物理核心动态利用直到100%。不用通过北桥交换数据，大大提升了交换数据的效率，Conroe的4MB共享二级缓存效率要远高于Presler的两个独立2MB二级缓存（图4）。

智能高速缓存的另一个好处是降低了前端总线的重复利用，为更快的内存访问腾出空间。另外，CPU对北桥的兼容性也极大扩展了。

4.智能内存访问

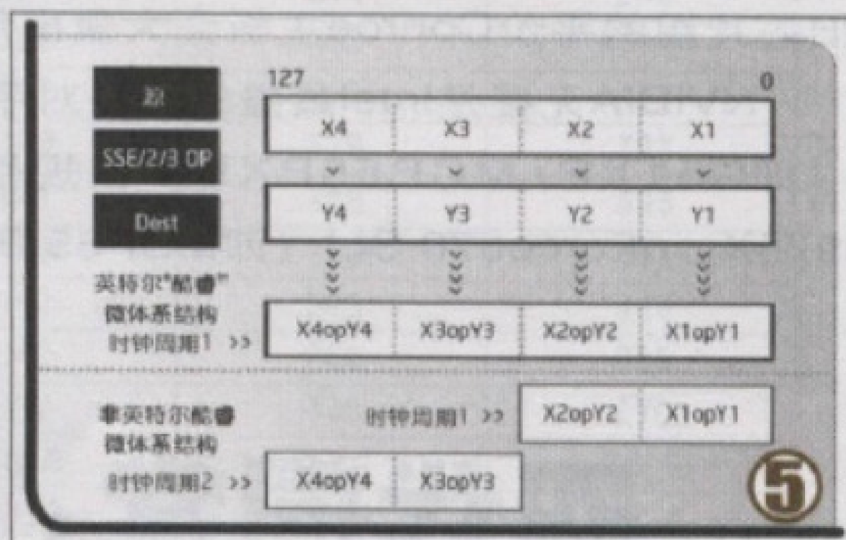
智能内存访问技术的核心是一项被Intel称为内存消歧的技术，它提高了乱序处理的效率，可为执行内核提供内建特殊的智能算法来评估数据是否可在存储之前进行装载，帮助CPU在执行完所有预先存储的命令前，有预测性地载入指令即将执行的数据。

Intel还为每个内核的一级缓存和二级缓存各配备了2个增强型预取器，这些预取器同时检测多个数据流和大跨度的存储类型，这样它们就可在一级缓存中及时准备待执行的数据。二级缓存的预取器可分析内核的访问情况，以确保二级缓存拥有未来可能需要的数据。

增强性预取器和内存消歧技术共同作用，通过最大化可用系统总线带宽和隐藏内存子系统延迟，提高了执行吞吐率。在不集成内存控制器的情况下，智能内存访问技术拉近了Core架构CPU和AMD CPU在内存性能方面的差距。

5.高级数字媒体增强

高级数字媒体增强是一项可显著提高单指令多数据（SIMD）流指令扩展（SSE）指令性能的特性，它采用128b SIMD整数算法和128b SIMD双精度浮点操作减少了执行特定程序所需要的全部指令数，使整体性能大幅提高。



在前代CPU上，128b的SSE、SSE2、SSE3指令在执行时均采用每2个时钟周期执行一条完整指令的不变速率，如一个周期执行下面64b，下一周期再执行上面64b。Core架构的高级数字媒体增强可在一周期内完成这些128b指令的执行，有效地将执行速度提高100%（图5）。

在SiSoft Sandra 2007 SP1测试中，Conroe在CPU多媒测试的成绩大幅度高于其他CPU，X6800整数运算性能超过Pentium EE 955的3倍！音视频编码、3D游戏、文件压缩等实际应用均从高级数字媒体增强特性中获得了很大帮助。

Conroe芯片组简析

按Intel官方的推荐，Conroe最好与自家的i975X、i965系列和i946系列北桥搭配。i965系列芯片组很早就宣布推出，但至今仍未在官方网站上见到介绍（反而看到了几款"采用"该芯片组的主板），各大厂商也推出过样板，但直到最近才开始在市场上铺货。i965搭载的是新的ICH8系列南桥，其新特性包括正式支持DDR2 800、串行ATA接口从4个增加到6个、USB接口从8个增加到10个、集成千兆网卡等，一个令人关注的新变化是它不再支持并行ATA（IDE）设备。由于i946系列芯片组只支持800MHz前端总线，而现有的Conroe CPU都采用1066MHz前端总线，很明显它是

表3：目前支持Conroe的芯片组简表

厂商	芯片	常用南桥	南北桥带宽	显示接口	最高总线	内存类型	最大内存容量
Intel	i975X	ICH7系列	2GB/s	2X PCI-E X16 CF	1066MHz	双通道DDR2 800	8GB
Intel	i965系列	ICH8系列	2GB/s	2X PCI-E X16 CF	1066MHz	双通道DDR2 800	8GB
Intel	i946系列	ICH7系列	2GB/s	PCI-E X16	800MHz	双通道DDR2 667	8GB
NVIDIA	C51XE	MCP55PXE	8GB/s	2X PCI-E X16 SLI	1066MHz	双通道DDR2 667	4GB
NVIDIA	MCP55 Pro	nForce430	8GB/s	2X PCI-E X8 SLI	1066MHz	双通道DDR2 667	4GB
VIA	PT890	VT8237A系列	533MB/s	PCI-E X16	1066MHz	单通道DDR2 533、DDR400	4GB
ATI	RC410	ULI M1575	3GB/s	PCI-E X16	1066MHz	DDR2 667	2GB

为更低端的Conroe赛扬准备的，现阶段Intel阵营中可选的只有i975X和正在铺货的i965。

Intel上一代顶级芯片组i955X（包括i925XE）就是为1066MHz总线的Pentium EE 9XX而生，它可否支持Conroe？我们将Intel原厂D955XBK主板升级到最新BIOS，但仍无法使用Conroe，而手头一款较早版本的D975XBX主板也不例外。原因就是旧版的VMR9供电模块必须升级到VMR11方可支持Conroe。据主板厂商介绍，这个升级是硬件层面的，大约要增加几美元的成本，而Intel已停止了i955X芯片的供货。我们对比了前后两个版本的D975XBX主板，它们在供电部分确实有明显变化。很明显，Intel希望通过Conroe更早地把芯片组全面推到i975X、i965、i946平台。但由于Conroe并不依赖北桥交换双核间的数据，只要主板提供VMR11供电模块、LGA775接口就可支持该CPU，在未来一段时间内，采用旧芯片组的平价Conroe主板会大量出现在市场上。

NVIDIA无疑是Intel最强的竞争对手，nForce590 SLI（即C51XE+MCP55PXE）在规格上丝毫不逊色于i975X，nForce570 SLI（即MCP55 Pro+nForce 430）也将对i965系列和i946系列形成巨大压力。由于相互忌惮，Intel未向NVIDIA开放DDR2 800授权，而后者则未向前者开放SLI授权，因此目前i975X、i965只支持ATI的CrossFire双显卡系统。但AMD并购ATI给这一局面带来了变数，新的合资公司有可能从Intel那里收回CrossFire授权，而Intel则有望和NVIDIA达成相互授权协议，正所谓“没有永远的敌人，只有永恒的利益”。除了上表3中所列芯片组外，nForce4 SLI x16和nForce4 Ultra均在其官方网站上标明支持Conroe。

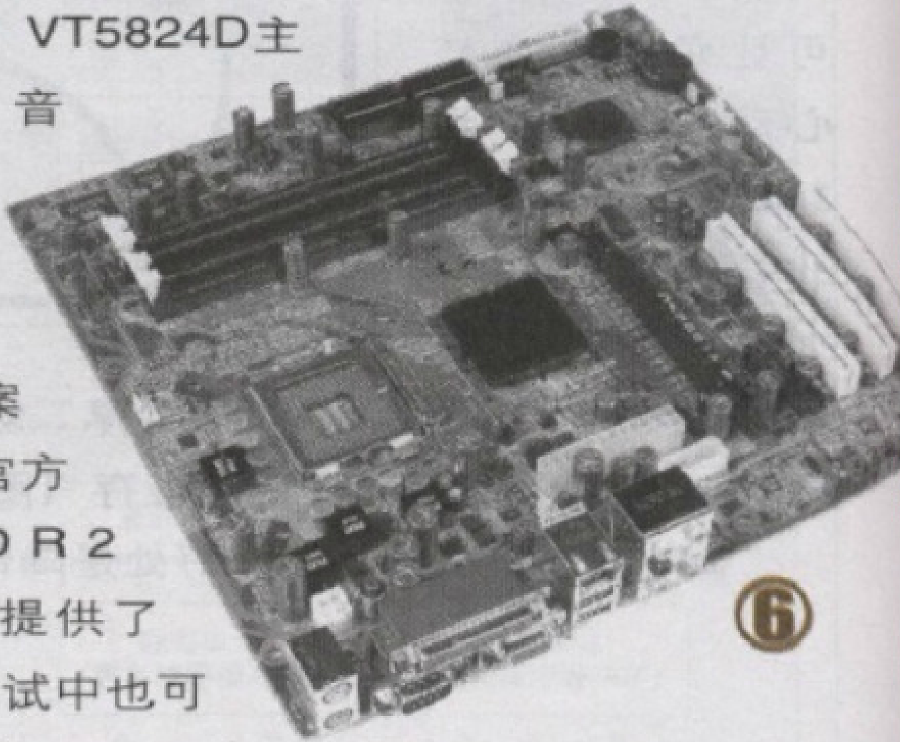
ATI方面原本计划推出RD600、RD500、RS600三款Conroe芯片组，但现在情况有了变化。RD500正式命名为Crossfire 1600，从官方提供的规格来看，目前只推出了AMD版本。原本计划在今年第四季度发布的RD600和RS600变数更大，因此目前ATI阵营中只有RC410在独撑大局。即使将来ATI只给AMD做芯片组也不足为奇，AMD的并购行动可说是未雨绸缪。

另一方面，威盛（VIA）的独立芯片组PT890、PT880 Ultra，整合芯片组P4M900均支持1066MHz总线，并计划于近期发布PT900来对抗i965。威盛基于PT890芯片组的官方样板顺利通过了测试，不过由于不支持双通道内存，整体性能弱于i975X。而矽统（SiS）的动作非常迟缓，SiS672仍未发布，SiS656FX、SiS649FX可支持1066MHz总线，但官方并未标明支持Conroe。

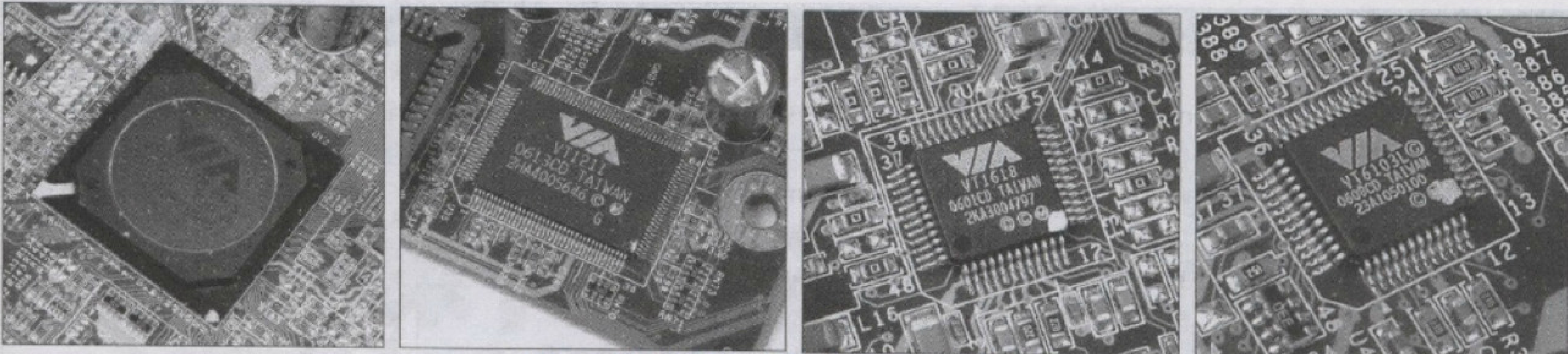
四代同堂，Intel至尊版CPU大比拼

测试平台采用Intel D975XBX主板（i975X+ICH7R）、VIA VT5824D样板（PT890+VT8237R Plus）、XFX GeForce 7800 GT显卡（256MB 256b显存、核心/显存频率为450/1050MHz）、迈拓MaXLine Ⅲ硬盘（250GB、7200r/m、16MB缓存）、2×1GB麟仑DDR2 800内存；而参测处理器为Core 2 Extreme X6800、Pentium EE 955、Pentium EE 840和P4 XE 3.73GHz这4款顶级（或曾经是顶级的）至尊版CPU。操作系统采用英文Windows XP SP2，按照WorldBench5测试环境要求配置，安装Intel INF驱动8.0.1.1002版、VIA Hyperion Pro 5.09A版、NVIDIA官方WHQL显卡驱动8.4.2.1版。

Intel送测的Conroe套装中原厂D975XBX主板编号是V304，Intel早先送测的V302版D975XBX无法支持Conroe。VIA VT5824D样板用料、做工非常好（图6），采用经典的PT890+VT8237R Plus南北桥配备。该主板同时支持DDR2和DDR，由于是样板的关系并未用颜色区分。值得一提的是，VT5824D主板的南北桥、网卡、音频、I/O控制器全部采用威盛芯片，显示出威盛拥有提供全套解决方案的能力。PT890的官方规格只支持到DDR2 533，但BIOS中提供了DDR2 667选项，测试中也可稳定工作在这一频率。


⑥

在商务办公应用上，高主频的P4 XE 3.73GHz仍有用武之地，WorldBench5和Winstone2004的整体成绩均略高于Pentium EE 955，但和X6800比仍有巨大差距。X6800的WorldBench5成绩比P4 XE 3.73GHz高40.34%、CC Winstone成绩高43.09%、Business Winstone成绩高36.65%，优势非常明显。WorldBench5提供了一



VIA自家的南桥芯片、I/O控制器、音频和网卡芯片

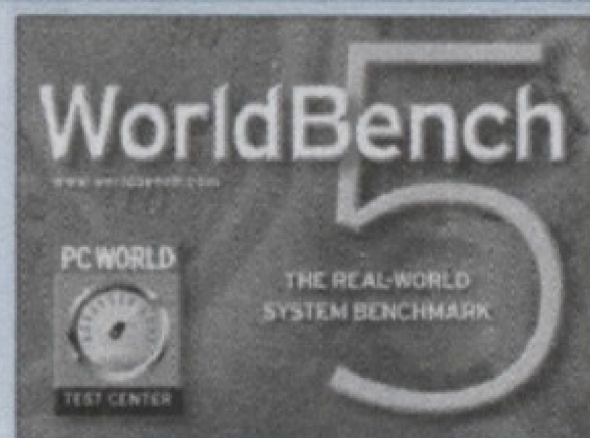
项Mozilla 1.4+Media Encode 9.0的多线程测试，X6800在这项测试里的成绩尤为突出。SiSoft Sandra 2007的测试更多地基于理论计算，因此其测试成绩仅能提供某个单项的理论数值，对实际应用的参考价值不大。

CINEBENCH 2003测试CPU的2D、3D制作渲染能力，主要基于OpenGL API，它分别测试单CPU、多CPU（支持超线程）渲染及OpenGL软硬件加速性能。在单CPU性能上，P4 XE 3.73GHz仍高于Pentium EE 955，但X6800比它还高55.49%。多CPU渲染方面，拥有4块逻辑CPU的Pentium EE 955和Pentium EE 840大大超过只有两块逻辑CPU的P4 XE 3.73GHz，超线程技术在这项测试中对性能的贡献是20.42%。X6800的成绩仍高高在上，双CPU的性

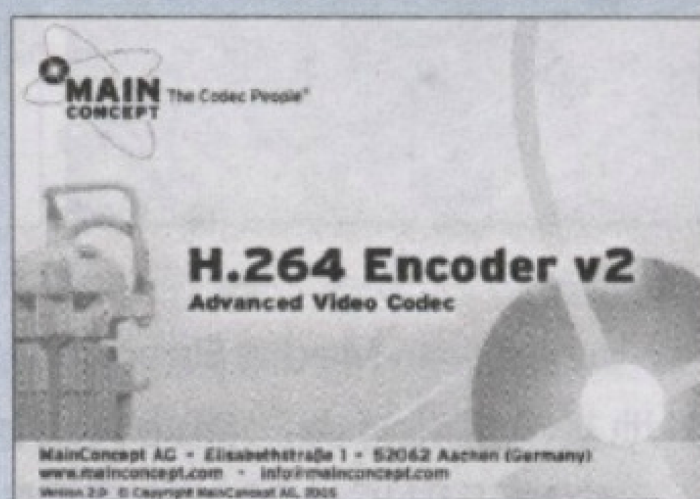
表4：测试成绩表（注：所有以时间为单位的项目数据越小越好）

处理器		Core 2 E6800	Core 2 E6800	Pentium EE 955	Pentium EE 840	P4 XE 3.73GHz
主频 (GHz)		2.93	2.93	3.46	3.20	3.73
芯片组		i975	PT890	i975	i975	i975
WorldBench5	总得分	167	156	118	106	119
	ACDSee 5.0（秒）	316	333	408	450	394
	Photoshop 7.0.1（秒）	196	202	314	351	311
	Premiere 6.5（秒）	268	284	411	447	403
	Nero 6.0.0.3（秒）	194	196	207	210	206
	3ds max 5.1 （DirectX） （秒）	185	197	259	271	243
	3ds max 5.1 （OpenGL） （秒）	250	253	322	331	311
	Office XP SP2（秒）	459	460	507	519	488
	Media Encoder 9.0（秒）	181	183	300	379	323
	Mozilla 1.4（秒）	208	262	417	486	393
	Mozilla 1.4+Media Encode 9.0（秒）	252	316	480	702	551
	Jukebox 7.10（秒）	331	332	462	505	440
	VideoWave Movie Creator 1.5（秒）	187	197	242	263	255
	WinZip 8.1（秒）	177	184	290	335	270
Winstone2004	CC Winstone	51.8	48.1	36.0	32.1	36.2
	Business Winstone	40.7	38.3	28.9	26.9	29.8
SiSoft Sandra 2007 SP1	CPU Arithmetic Dhrysone（MIPS）	27 092	27 185	16 919	15 715	9204
	CPU Arithmetic Whestone（MFLOPS）	18 766	18 715	21 016	19 429	11 396
	CPU Multi–Media Integer（it/s）	162 237	161 785	50 476	46 736	27 165
	CPU Multi–Media Floating（it/s）	87 283	87 128	65 410	60 372	35 371
	Memory Int（MB/s）	5636	4086	6606	5117	6618
	Memory Float（MB/s）	5639	4087	6588	5112	6620
	File System（MB/s）	48	46	46	46	47
CINEBENCH 2003	Single CPU Rendering（CB–CPU）	510	503	306	283	328
	Multiple CPU Rendering（CB–CPU）	946	935	663	614	395
	CINEMA 4D（CB–GFX）	571	490	405	369	434
	OpenGL Software Lighting（CB–GFX）	2299	2276	1604	1484	1729
	OpenGL Hardware Lighting（CB–GFX）	4474	3889	2831	2814	3970
Super π Mod 1.1	104万位π值运算（秒）	17.313	17.969	39.86	40.516	34.391
Lame 3.97	701MB Wav文件编码（秒）	200	200	328	355	305
DivX 6.25	3000帧视频编码（秒）	27.73	33.39	39.86	43.87	54.89
WinRAR 3.60	I386目录压缩（秒）	36.47	36.88	43.71	47.66	42.32
MainConcept H.264 Encoder 2	H.264编码（秒）	534.03	555.08	763.27	828.25	1306.08
3DMark06	3DMark	4354	4340	4176	4117	3805
	CPU Score	2602	2507	1928	1839	1110
3DMark05	3DMark	7906	7808	7306	7116	7203
	CPU Score	11131	8888	7580	6296	5872
DOOM3	1024X768 High（fps）	176.4	159.5	145.8	125.2	116.2
	640X480 Low（fps）	237.8	179.8	155.2	131.6	116.7
Half–Life2 C17场景	1024X768（fps）	100.05	85.00	63.69	52.95	60.71
	640X480（fps）	101.82	86.04	65.76	54.33	61.17

测试软件及设置简介



WorldBench5是由美国技术媒体、研究和展览公司国际数据集团下属的PC World Communications公司推出的一款新兴测试软件，主要考量系统执行商业软件的综合能力。WorldBench5模拟生活中的真实应用，通过11款代表性软件进行13项计时测试，最后得出综合分数。WorldBench的测试机理和SYSmark较为相似，有所不同的是除了整体分值，WorldBench还给出各个分项测试的计时成绩，用户对自己关心的应用性能一目了然。WorldBench5测试有非常高的精确性，多次执行中极少发现数据波动，是一款优秀的基准测试软件。



H.264是一种视频编码技术，由ITU-T与MPEG组织联合制订，其最大特点就是在保持高压缩率（可达MPEG4的1.5倍以上）的情况下维持画质，因此广泛用来制作高清视频片段，常见的苹果QuickTime格式电影预告片就采用H.264编码。不过由于压缩率高，在编码和解码过程中对硬件的要求均超过MPEG4。MainConcept H.264 Encoder 2由来自德国亚琛的MainConcept公司（其前身是Moonlight）提供，是目前口碑最好的H.264编码软件，支持多线程处理，我们用它编码一段114秒的HDTV视频（《日落之后》片段、1920×1080P+DTS5.1格式），容量为264MB，设置为High H.264、Transport Video+Audio、NTSC制式、23.97fps。

WinRAR 3.6版支持多线程，可支持物理、逻辑CPU，性能较之前版本有明显提升。测试中用WinRAR 3.6压缩Windows XP的i386目录，共6547个文件、136个文件夹、481MB，设置为.zip格式、普通压缩率。Lame仍未发布新版本，不过我们这次对测试样本进行了更新，编码源文件为一张完整CD产生的701MB的.wav文件，编码为预设的"Studio VBR"MP3。

能较单CPU提高了85.49%，由于其单CPU性能本来就高，因此这项测试它比成绩最接近的Pentium EE 955还高出42.68%。

Super π Mod 1.1提供精度达毫秒级的统计结果，可让我们对CPU性能做更精确的分析。X6800在这项测试里和其他3块CPU可说没有可比性，它的成绩比第二名的P4 XE 3.73GHz都高98.64%，这说明Conroe核心的浮点运算性能要大大优于基于NetBurst架构的P4和Pentium D/EE。X6800在MP3编码、MPEG4编码上也有明显优势，比其他3块CPU中最快的提升幅度达52.50%和43.74%。X6800在WinRAR的测试成绩优势仅为16.04%，这应是磁盘写入性能不足的影响所致。

MainConcept H.264 Encoder 2似乎不支持超线程技术，P4 XE 3.73GHz在这项测试中成绩非常糟糕，而Pentium EE 955和840则有不错表现，但X6800的成绩仍比Pentium EE 955高42.93%。从现在的情况看，高清视频的编辑、压缩对CPU来说仍是巨大挑战，以测试中H.264编码为例，114秒视频即使是X6800也需要534秒才可完成，一部完整的1080P电影的编码估计要10小时左右。

3D游戏性能不如AMD相应CPU的状况，使得Intel在过去两年中失去了大量游戏玩家的支持，而Conroe的出现则彻底扭转了这一局面，Futuremark网站上3DMark排行榜中靠前的成绩已全部由Conroe平台创造。GPU在这几年激烈竞争中飞速发展，我们不止一次听到显卡厂商抱怨是CPU拖累了GPU，从实测中看确实如此。Pentium EE 955在面对DOOM3和7800 GT"老游戏""老显卡"组合时仍力不从心，即使从High 1024×768调到Low 640×480，fps也不过提高了9.6帧，而X6800则提高了61.4帧！绝对帧数上X6800也有明显优势，在主要依赖显卡性能的High 1024×768下，X6800也比Pentium EE 955高30.6帧。双核CPU对3D娱乐性能的提升非常明显，高主频的P4 XE 3.73GHz的游戏性能要明显逊色于Pentium EE 955。Half-Life2的C17场景非常依赖CPU，分辨率改变时帧数变化极小，但不同CPU间成绩又相差非常大。

威盛VT5824D样板在测试中的表现很稳定，但不支持双通道内存影响了性能，X6800整体成绩比在D975XBX上低10%左右，但仍明显比另3款CPU高，3D游戏受到的影响相对大些。尽管成绩不是很理想，考虑到PT890主板的价格很便宜，搭配Conroe赛扬会有很高的性价比，而用在X6800上有点浪费CPU性能。

X6800的散热功率设计是75W，扩展功率22W，也就是说峰值功耗不超过97W，而另3块CPU额定功率都超过110W，峰值功耗超过130W。实测中发热量最大的是Pentium EE 840，执行H.264编码时风扇转速极高（我们采用原厂温控散热器），声音就像装修用的小型电钻。X6800则一直保持非常安静的状态，在敞开机箱执行的条件下，距离一米时风扇声音已被室内空调声淹没，长时间测试后迅速关机拆下风扇，CPU放在手上也只是"温暖"而已。Conroe的发热量控制确实极其出色，现在追求安静的用户该考虑的是如何降低显卡风扇的噪声了。

结语

Core架构同时赋予了Conroe更高的性能和更低的功耗，对用户来说它无疑是目前市场上性能和性价比最优秀的桌面平台，其系统的可靠性和前瞻性将大大超越P4时代。商业应用、日常办公、3D游戏、2D/3D制作、音视频编辑……Conroe在所有应用中都有着大大超越前代产品的惊人表现，与AMD同级产品的较量中也明显处于上风，堪称是一款划时代的处理器。P

PC多媒体十年——漫步者系列之六

一路成长，点滴分享（征文选登）

■江苏 彭淑玲

音乐，会在一瞬间洞开人的灵魂。爱音乐才会爱生活，这是我的人生信条。

曾无意中读到这样的句子："我一直坚信有这样一幢房，以文字盖顶，用音乐做墙。房前植一株梅，细雨如丝，花瓣似蝶。有女子，坐窗前，吐气若梅。"满心的欢喜，这就是我一直向往的人生。

2001年，是我人生的大喜之年。我结了婚，有了自己的家，买了一台电脑，听一个朋友的建议为电脑配了漫步者R201T音箱。

每次键钮落下的那一瞬，无数个音符便似一枚枚淡蓝的野花凌空绽放，有清流飞涧的高山流水，绿袖舞出的婉转长笛，从内地到港台到欧美日韩，从经典老歌到爵士音乐，从轻音乐到摇滚，通过R201T出来的声音是那么的摄人魂魄，那飘出的音符像是一方丝帕，轻轻擦拭着我们心灵的尘埃，让我的心灵从喧嚣与躁动之中得到解脱和升华，让我将所有烦恼、忧愁、颓废都抛到九霄云外，为平淡的生活增添了一抹瑰丽的色彩，在沉闷的空间里开辟出一片崭新的天地，直听得我忘了自己。漫步者音箱拉近了我与音乐之间的距离，让我不由得体会到智慧科技改变生活的强烈感受。

生活是一种平衡的智慧，从容的生活应该如云中漫步。在家里，边听音乐边做家务，洗菜做饭的过程充满了美好，即便是拖地也变得是那么地有诗意，让我尽情享受生活的每一个过程。慢慢的我体会到了：漫步者音箱演绎出的音乐才让我的生活变得很从容。我想，生活本就是一种心境，听音乐又是在谛听灵魂的密语，感悟音乐，如同在感悟相知的认同。音乐让我变得细腻，能够发现与感悟生活细节的美。

作为一个倾听者，选择好的音箱显得尤为重要，它是音乐的生命。我并不是一个音响发烧友，对我来说，R201T能够让音乐得到很好的表现。好听的音乐总是带给人无限的幻想空间，让我保持思考、爱与欣赏的能力，好听的音乐就是这么特别，有着很不一般的灵气和灵感，唤起人们内心深处的共鸣，这种感情并不一定需要用大量金钱去堆砌器材而获得。我认为一首好的音乐作品，不仅仅是要用耳朵去听，更重要的是要用心去感受、去触摸，直至音乐和心灵之间产生碰撞，撞击出那一瞬的永恒，让生命和音乐融为一体。更让我明白，好的音乐，是有灵魂的。我为自己拥有这样一款音箱而感到幸运。

不知不觉5年过去了，我的女儿也已4岁了，漫步者R201T也已渐渐地露出它的老态来，而我又是个相当恋情的人，包括对物的情，想换又舍不得换，一直处于两难之间。前一阵子，单位发起了一个捐赠衣物的献爱心活动，我将自己的电脑与R201T一起捐了出去，但愿这是它的一个好归宿。

一个有闲的下午，到电器大卖场里看了看，又买了一款漫步者音箱回来，戏剧性的是新买的R201TⅡ竟是原来的R201T的继承，不由得让我有一种莫名地感动，原来，物也是有情的。

喜欢写作，喜欢有漫步者音箱播放的背景音乐，思绪如云中漫步，随着手指在键盘上轻舞飞扬。静静的长长的夜里，我在电脑前写作，用文字来表达我对生活的感恩与热爱，这就是我在人间快乐的理由。



PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

Intel发布最新的酷睿处理器后，无论DIY还是笔记本市场上都掀起了洗牌的狂潮。虽然Conroe已上市，但价格仍有些高不可攀，市场接受度并不很高，而反观笔记本市场却是另一番景色。降价硝烟还没散去，双核2代马上就要开进沙场，酷睿2代笔记本刚上市，原来的双核笔记本肯定要有大幅降价。在这个最后的奔腾时期，“奔腾本”也表现得异常活跃，低价及高配成了致胜法宝。

笔记本电脑

惠普推出一款64位AMD双核笔记本——Compaq NX6325（RF686PA），价格为7599元，采用AMD Turion 64 X2移动处理器TL-50（1.6GHz）、ATI RADEON Xpress 1150芯片组、256MB DDR2 533内存、60GB 5400r/m硬盘和Combo光驱，集成RADEON Xpress 1150显示核心，15英寸XGA宽屏。这款本本内建千兆网卡、802.11b/g无线网、V.92 56kbps Modem，预装Windows XP Home操作系统。

W3J是最近华硕主推双核本，拥有X1600独立显卡，外壳采用金属拉丝工艺。戴尔Inspiron 6400双核本现在调整到7799元，而配置也有升级：不仅内存和硬盘分别升级到1GB及120GB，显卡也都升级为256MB显存的X1400。



惠普NX6325

DIY市场

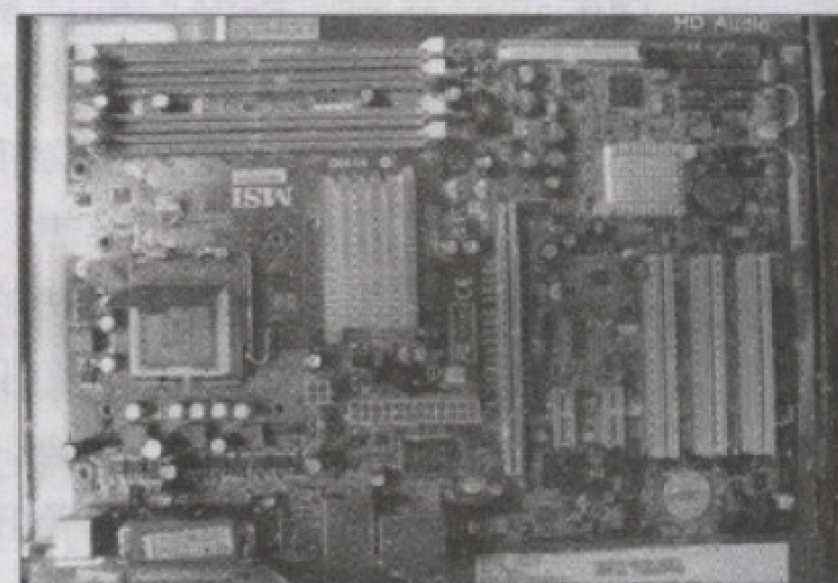
内存 近期内存持续上涨，DDR和DDR2同时涨价。Hynix颗粒散装条方面，DDR400 256/512MB为200元和355元；金士顿DDR400 256/512MB为220元和440元。各家的DDR2 677内存也已在市场铺货，由于DDR2 533延迟时间较长，所以建议选择DDR2 677，而DDR2 800价格太高，目前选择还不太明智。金泰克512MB DDR2 677内存只要300元，比上涨后同品牌512MB DDR400内存370元的价格低出不少。

CPU 近期AMD和Intel方面比翼双降，Intel处理器降价是为了进一步给Conroe让路。而AMD抛弃754和939接口的决心已定，正抛售最后一批754接口处理器：Sempron64（散）2500+和2800+已分别跌至290元和300元，曾经高不可攀的AMD双核处理器也由于Conroe的推出而降价，939和AM2接口Athlon64 X2 3800+（盒）双双降价，价格分别为1230元和1210元，而其他AM2处理器的价格也跌到与同类型S754、S939相同甚至更低。Intel方面降势也不弱，P4 2.4B（散装）再次走低，报价为470元，而双核Pentium D930（盒）降了40元，价格为1510元。

硬盘 硬盘市场较为平稳，降幅明显趋缓。希捷酷鱼7200.7 80GB降5元，报价365元，而酷鱼7200.7 160GB（散装）则跌到470元，酷鱼7200.7 160GB（五年质保盒装）只要485元。西部数据硬盘价格几乎没变，WD800BB和WD1600JB为350元和510元。2.5英寸硬盘降幅较小，日立5400r/m 80GB降到570元，而5400r/m 100GB则跌到735元。

主板 近期主板业界的大事是华硕与技嘉的板卡部门重组，这对板卡市场的影响是深远的。目前主板热点仍是围绕Conroe平台，各家厂商争先推出支持Conroe的主板。目前一线大厂的965主板基本到货了，最便宜的是微星的P965 Neo，一上市就打出了999元的低价。双敏也推出支持Conroe的UC19NS PRO主板，采用nForce570 SLI Intel Edition+nForce430芯片组，定价599元。

AM2主板方面，各家厂商高端的NF570 SLI和NF590 SLI也上市了，升技采用NF570 SLI芯片的KN9 SLI报价为999元。富士康也推出一款针对高端DIY玩家的C51XEM2AA-



微星的P965 Neo主板

8EKRS2H，提供了诸多超频技术，报价为1968元且赠送登山背包。

对于想一尝Conroe滋味而手头较紧张的用户，威盛PT890芯片组的主板也是可考虑的，目前上市的微星PT890 Neo-V和磐正6P9T两款主板都支持Conroe处理器，而华硕、精英、磐正、七彩虹、昂达、硕泰克和梅捷等也推出了采用P4M890芯片组的整合主板。


蓝宝石X1600 Pro 256MB AGP

显卡 AMD收购ATI的事件在显卡市场中还没有明显影响，目前仍是NVIDIA GeForce7系列显卡占有明显优势。华硕5款主力产品齐降价，华硕EN7600 GT/2DHT竟然也杀到了999元，已与通路厂商（即只做渠道不做制造的品牌）的价格保持一致了。

此外，蓝宝石的X1600 Pro 256MB AGP降到799元，500/800MHz的核心/显存频率，对打算升级显卡的AGP平台用户来说值得考虑。

显示器 近期17/19英寸4：3液晶整体上涨，各大厂商产品均有20～50元涨幅，而涨幅最大的达到200元。19英寸及以上宽屏液晶则依然降价，在三星940BW报出1950元的低价后，目前大部分知名品牌均有2000元以下的19英寸宽屏，而Acer的AL1916w更是降到1680元。22英寸宽屏方面，Acer AL2216W已降到2980元。

光存储 光存储方面，继7月末先锋推出9999元的天价蓝光刻录机之后，飞利浦也发布了蓝光刻录机及光盘，据称这款刻录机将被定价在8000元。虽然蓝光普及之路还很长，但既然产品已上市，普及的脚步一定不会停下。而DVD刻录机方面，继松下、惠普将其DVD刻录机降到299元之后，飞利浦的1400BD和华硕的1608P3S也都降到了299元，而NEC 4570则卖到310元。


先锋BDR-101A蓝光刻录机

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	ThinkPad	R60 2512A22	11900
	惠普	NX6325/Dv1702	7599/6999
	东芝	L100	7999
	索尼	VGN-TX38	21988
	长城	T60	5999
	神舟	承运W280A	4999
	戴尔	6400	7799
	华硕	W3J W3H23EJ-SL	12988
	联想	C100/125C	7300/3999
CPU	Conroe	E6300（LGA 775，1.86GHz）	1700
	Pentium4	2.8C（一年盒）/3.0E（三年盒）	630/690
	Pentium D	805（盒装）/D930（盒装）	910/1510
	Sempron64（散装754针）	2500+/2800+/3000+	290/300/390
	Athlon64	3000+/3200+/3800+（散装939针）	490/540/1230
	Athlon64	3800+（散装AM2）	1210
内存	Hynix颗粒散装	DDR400 256/512MB	200/355
	Kingmax	DDR400 256/512MB	210/390
	宇瞻	DDR400 256/512MB	210/400
	金士顿	DDR400 256/512MB/1GB	220/400/770
	金泰克	DDR2 667 512MB/DDR400 512MB/	300/370
硬盘	迈拓 金钻9代	80/160GB（三年保盒装）	370/535
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	350/380/510
	西部数据	2000JB/3000JB	615/920
	希捷 酷鱼7200.7	80/120/160/160GB（五年保）	365/470/470/485
	日立 笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	485/570/735
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	930/910/8400/550
	富士康	P4M800P7MA-RS2/P9657AA-8KS2H	520/965
	微星	P965 Neo/915GLM-V	999/550
	技嘉	GA-965P-DS3/8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/KV8 PRO	999/690/790/490
	精英	RS482-M754/NF4-A939	440/649
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	530/430
	双敏	UNF4SLI/UNF4X	570/460
显卡	华硕	EN7600GT/2DHT	999
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128修罗王	430/410
	XFX（讯景）	6800XT/7600GS	899/1199
	丽台	A6800GS TDH 256MB/A6600GT	2630/1200
	艾尔莎	X1300/7600GS黄金版	490/890
	七彩虹	X550CF黄金版/天行7300GT UP烈焰战神3	480/690
	蓝宝石	X1600Pro 256MB黄金版/X1600XT 海外版	690/790
	迪兰恒进	镭姬杀手X700加强版	790
	双敏	火旋风PCX7028 Tubro/火旋风PCX1618 Pro	699/799
显示器	三星LCD	540N/940BW/193P+/911N	1570/1950/3599/1999
	LG LCD	L1717S/L1550S/L1751U/L1780Q	1699/1588/1788/2390
	LG纯平	T730B/T750BH+/T750FPU+/T930B	870/990/1150/1100
	明基LCD	FP71G+/FP72E/FP93G/FP202W	1399/1499/2099/2799
	优派LCD	N1900W/VA903b/VG1921wm/VE1920wmb	2399/1889/1999/1999
	飞利浦LCD	150S6/170S7/170X6/190S6	1499/1599/2069/2099
	飞利浦纯平	107Q6/107S7/109F5/202P4	1099/930/1499/5450
	AOC LCD	193SW/193FW/171S+/193P	1699/1899/1360/1999
	AOC纯平	771S/772F/782S/785F	799/899/899/999
	Acer LCD	AL1916w/AL2216W	1680/2980

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2006年8月25日。

问题交流

编者按： 本期针对读者问得比较多的关于显卡的问题进行了简要解答。可以看出，读者比较关心的是显卡超频的问题，这里要提醒一下，超频操作要谨慎小心，现在显卡价钱走低，如果很追求性能的话，最好购买新的。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者 李守平问： 我听说显卡驱动程序对游戏效果有较大影响，请问在显卡驱动程序选择上应注意什么？另外非官方的“改版”驱动程序有哪些特点？

答： 目前两大显示芯片厂商NVIDIA和ATI都非常重视驱动研发，升级速度很快，不过最新版本并不一定适合你，我们在驱动选择上既要注重性能，也需兼顾稳定，应该注意是否通过了WHQL认证，最好选择显卡厂商官方正式公开发布的版本。

当然对于DIY发烧友，改版驱动也许是更好的选择。象ATI比较知名的改版驱动就有Omega加速版驱动，在对ATI系列显示核心的支持上做得相当不错，一些不在官方驱动支持列表上的显示芯片都可以在Omega驱动中找到，如部分移动显示核心。它还集成了众多超频、锁定刷新率等工具，功能很全。其他还有UniAN、DNA加速版驱动等。NVIDIA改版驱动相对较少，主要有Omega版驱动，对移动显示芯片支持更好，新增了一些特殊分辨率用以支持宽屏显示，并加入了Driver Cleaner工具。总体来看，改版驱动性能和功能更强，但稳定性稍有不足，如何选择就看自己的实际需求了。

四川　龚胜

读者 老张问： 我的电脑显卡档次较低，玩大型3D游戏时有些“卡”，打算对显卡进行适当超频，请问是提升显存频率还是核心频率更重要？具体如何操作？

答： 通常核心超频比显存超频更能提高系统性能，但在一些特殊情况下，如显卡显存位宽缩水、填充纹理数据比较大时，显存超频效果会比核心超频更为明显一些。超频核心可以提高单位时间内显卡的多边形生成能力和像素填充能力，缩短建模和渲染的周期，而提升显存频率则可以保证数据“吞吐能力”不至于出现瓶颈。针对不同显卡，超频侧重点也不一样。一般而言，中端以上的显卡在解决显存带宽对系统性能的制约时，核心频率提升更是重点。

具体超频方法，通常是利用第三方工具软件打开注册表中对超频选项的支持。NVIDIA可以使用NvCool FX或nVHardPage打开超频选项。对于ATI显卡，建议使用RadLinker这个工具，它会在驱动中自动添加一个超频选项卡。注意超频时不要太激进，慢慢把频率指针向上拉，找到一个频率后，执行3D游戏或测试程序进行验证，要保证画面没有破损、花屏、缺失，才能证明显卡的确可以稳定工作在这个频率。

四川　龚胜

读者 金秉辉问： 我有两台显示器，打算再买一块支持双头显示的显卡，请问是否有游戏能在两台显示器上玩？ATI和NVIDIA显卡双头输出设置有什么不同？

答： 支持双屏输出的游戏并不算少，比如Quake3、《微软模拟飞行》《战地DC》《古墓丽影》等。有的支持双屏左右视野扩展，有的支持地图和游戏画面同时显示，有的甚至支持双屏上下视野扩展，这就需要把显示器摞起来才能玩，有些夸张吧？

对于NVIDIA显卡，其驱动中的“nView选项”只要你接上两个显示器，就会自动出现在设置菜单中。模式包括：两个显示设备显示相同画面的复制模式、两个显示设备画面水平相连的水平跨越模式、两个显示设备画面垂直相连的垂直跨越模式。水平跨越模式是最有用的模式，它可以实现各种游戏双屏玩法，但这也需要游戏的支持，并在游戏中加以设置。ATI的双屏输出设计要麻烦一些，其基本驱动中只包含最基本的双屏输出，要想使双屏输出功能在游戏中可用，还须安装ATI双屏输出软件HydraVision。

四川　龚胜

读者 翻筋斗问： 我家里电视是34英寸纯平的，放着这么大一台色彩艳丽的屏幕不用来玩玩游戏，实在是有些可惜了。请问在电视上玩游戏用什么连接方式效果最好，应注意些什么？

答： 用电视玩游戏是不错的主意，除了显示尺寸大以外，电视机还具有硬件上的“抗锯齿”功能，因此我们可以关闭显卡中的相关设置，从而大大降低了系统资源消耗。

现在大多数显卡具有的TV输出方式有3种：复合端子、S端子和色差分量接口。从理论上讲信号分离度越好，图像质量越佳。复合端子是直接接收未经调制的复合视频信号，效果最差，S端子则是把复合视频信号中色度和亮度信号分离单独传送，效果较好；而色差分量接口，把色度信号再进一步分离单独传送，效果最好。

连接电视后就相当于用了双显示器，如果有些游戏无法在双显示器下工作，我们可以拔掉显示器仅使用电视。另外在电视上玩游戏时分辨率设置也不要太高，最多800

客座专家　龚胜 苏旅

×600就可以了。当然如果你拥有液晶电视，那么可以设置更高的分辨率，这样既能获得高画质的画面，也能享受大屏幕带来的快感了。

四川　龚胜

读者　谢萍问：为了精简Windows XP的体积，把其System目录下的dllcache隐藏文件夹删除可以么？因为我的C盘空间不够，如果不可以的话应该怎么保证C盘空间呢？

答：不建议你随便删除Windows XP的dllcache文件夹，因为该目录的存在主要是为了防止Windows操作系统中因随意安装软件而导致系统动态连接库（dll）和其他库文件被破坏。其执行原理是采用一种新型的Windows文件保护功能，并将dllcache目录作为Windows XP操作系统中重要的库文件备份目录。默认情况下，该服务一直处于启用状态，通过系统文件检测程序来对每次新安装或者新卸载的程序进行监控。如果发现替换或移动受保护的系统文件企图被覆盖、修改或删除，它能直接阻止或采取必要的保护措施（如从dllcache文件夹中提取备份文件并进行恢复）。因此，一般情况下最好不要去轻易改变该目录的状态，包括删除、修改和替换里面的文件。如果随意删除，那么Windows的文件保护功能就形同虚设了。

为了保证C盘空间，你可将一些无关紧要而又体积庞大的软件（如许多占用大量空间的游戏程序）安装到D盘等其他盘，同时也可考虑把系统"虚拟内存"所用的磁盘缓存临时目录设置到其他盘，并关闭C盘的"系统还原"功能（均可在Windows控制面板的"系统属性"的"高级"选项中修改），这样C盘只放置最基本的程序，就可保证一定的空间了。

湖南　苏旅

读者　高斯南问：我的电脑最近开机自检后出现了"Non-System disk or disk error, replace disk and press a key to reboot"之类的字样，无法进入Windows操作系统。请问这是怎么回事，应该如何处理？

答：这个问题原已解答多次，"Non-System disk or disk error, replace disk and press a key to reboot"翻译过来是"非系统盘或磁盘错误，移除磁盘并按任意键重新启动"，这是由于数据存储设备出现故障导致不能识别的情况，常常集中表现在硬盘和软盘因出错而导致的不能识别现象上。解决办法是：开机后，首先按Del键进入主板CMOS设置并进入"Standard CMOS Features"（以常见的AWARD BIOS为例），从中查看电脑的硬盘和软盘驱动器的参数设置是否正常，一般情况下，硬盘设置为Auto（自动识别）即可，软驱多设置为1.44FD。如果CMOS设置没有问题，那么就很有可能是数据存储设备的主引导区由于被破坏而出现的故障。如硬盘被引导区型病毒破坏或主引导记录代码丢失而导致的错误，处理办法就是使用DOS引导盘进入系统后，以带参数mbr的方式执行DOS程序Fdisk（即"FDISK/MBR"命令），或者是用一些第三方磁盘修理软件如KAVFIX、FIXMBR、Disk Genius等也可以达到类似的目的。同时你也可以注意一下电脑是否以软驱为优先启动盘符，如果软驱内的盘片是坏的，那么也会出现类似的提示。

湖南　苏旅

读者　王勇问：小弟初学C语言，但在DOS下操作Turbo C很不方便，请问有没有能在Windows操作系统下使用的C语言编辑运行环境啊？此外，我买了一台热升华打印机，但时常发现打印出来的照片上面有白斑，而且有时候还不能打印。该怎么样解决呢？

答：到目前为止，官方版本的Turbo C编辑及编译系统确实只有DOS版本的。但有第三方及个人利用其内核文件重新制作了一些Turbo C For Windows系列的软件，可以让C语言爱好者在Windows操作系统的环境下体验学习C语言的快乐。在国内，这样的中文版软件有Turbo C For Windows 4.0、C语言集成实验与学习环境6.11、WIN TC 1.0等，你可以到国内一些知名软件下载网站上找到它们，不过有的是共享软件，需要注册才能使用完整的系统功能。

热升华打印机打印的照片出现白斑的问题主要是因为灰尘的原因，如色带、滚轮、转鼓和打印头或打印纸上沾染了灰尘都会出现这种现象，建议你先做好除尘处理，创造一个洁净的工作环境，这样才能保证照片的打印质量。打印机有时候不可能打印的原因也有很多，比如打印机自身故障，和电脑相连接的电缆损坏，打印机处于脱机状态，色带（或碳粉、墨水）用完，打印机驱动程序被破坏等因素都会造成打印故障。

湖南　苏旅

读者　复苏天使问：我的Windows XP最近出现了一些问题，系统图标似乎被破坏了，请问用什么方法能恢复？还有就是可以只用Windows XP自带的防火墙而不安装其他专业的防火墙软件么？

答：Windows的系统图标一般都放在C:\windows\system\shell32.dll里面（默认系统安装目录为C:\windows），系统图标被修改的原因很可能是该文件损坏或丢失。解决办法是从其他电脑上复制一个同名同版本文件过来即可（最好是在DOS模式下覆盖操作）。此外也可以使用Windows优化大师或者超级兔子魔法设置之类的系统优化软件进行恢复。

至于网络防火墙问题，如果只是家庭用户一般使用，Windows XP SP2自带的"安全中心"网络防火墙是足够使用的，它能提供最基本的网络安全防护保证，只是功能上稍微单薄了一些。

湖南　苏旅

11周年《大众软件》活动特别报道（上）

林晓：《大众软件》11周年的庆典活动终于在2006年8月24日成功举办了。这一次的庆典活动，除了公布2006年读者调查结果和获奖名单外，还包括2006'原创中国本土游戏开发产品交流展示会和2006'游戏中国“水晶”“百合”奖颁奖典礼，这真是一次隆重热烈的盛会。遗憾的是，会议召开时间恰好本期杂志制作完毕，赶不上向读者描述这次会议的更多精彩，只好等到下期杂志了。不过，2006年读者调查的获奖名单可是在本期公布了，还不快去第7页“大众礼物”栏目，查查你有没有被幸运女神眷顾，赢取大奖！

2006年读者调查花絮

读者调查 大众软件2006年度

★场景一

King：前100名寄来调查问卷回函的，找林晓要奖！

林晓：让我数数，1、2、3、4……昏死，这么多，我数不过来了。

★场景二

Artec：林晓啊，调查不让咱们编辑参加，作者行不行？有个作者，他很积极……

作者：林晓，我已经填写了回函，还是手填的呢。眼睛都看花了，一定要给我奖品！

林晓：抽奖面前，人人平等。难道你不知道有个叫抽奖程序的东西吗？

★场景三

安徽 陈超：我是学生啊！46、49、50题里的东东暂时还没有，为什么没有“无”这个选项呢？姐姐你要急死我了。

湖北 饶纯学：一些报亭常常没有大软或者已售完，我需要走很远的路才能买到杂志，够累的。

★场景四

做调查表数据录入工作的同学们来了，他们要把一份一份的调查表从信封里取出来，然后订好。拆啊拆，订啊订……眼前只剩下蓝色的调查表和“累”得趴下的订书机。

林晓在一旁整理调查表附带的读者建议信件，一边理一边看，忽然哭：我认不出来这些字！这么个潦草法，居然连我都认不出了。

★场景五

夜深人静，录入调查表数据的同学们还在紧张地点着鼠标，把调查表上的读者选择一项项填进计算机程序中去。点着点着，某人的鼠标指针忽然不动了，拿起鼠标，见发光二极管已经“熄火”了。她MSN上抓住林晓：“林晓姐姐，我要新‘老鼠’！”

林晓：一麻袋一麻袋的读者调查回函，给做数据录入的义工们带来很大压力，好在他们加班加点地完成了任务。谢谢芙渠、王硕、胡子博、林晓婷等同学的工作。哦，还有晶合后院的大内总管，也帮了不少忙呢！

读者对杂志的期望

高思远：要在“软件”上下功夫，突出杂志的特点，有特色才有市场。

程　云：攻略要更详尽，单机游戏可以介绍下载的地址吗？

翟延超：网络方面多些新鲜事情的链接，多介绍一下博客技巧。

李俊郎：喜欢“龙门茶社”，游戏文化的背景分析可以再多涉及一些领域，比如政治、军事、历史……

李一帆：不要封面拉页，加价到7元，好吗？

快评

林晓：相比于第15期的大软，这一期的读者反响就平静得多。毕竟P2P软件的商业之路、北欧的游戏制作人，都与读者的生活有距离，有点隔靴搔痒。它们的影响，要慢慢才能显现。对于媒体来说，记录固然重要，高瞻远瞩也同样不可缺少。因而，读者还会继续在大软上看到贴近现实和不太与现实有关的两种类型文章。



很喜欢《P2P软件的商业之殇》中的一句话：无论任何人，在商业中都只能是一粒棋子。其实每一粒棋子对于棋阵都是重要的。俗语：牵一发而动全身。但是最终决定胜负的却只有一粒棋子。P2P软件到底是福是祸，是应该顺应市场原则，还是便利广大群众？经济利益永远是市场的第一驱动力，企业家心中所思考的问题永远是如何将大把的钞票装入自己的囊中；而广大网民所希望的是用最少的代价获取更多的资源。二者就犹如放在天平两边的砝码，任何一边的倾斜都会让市场失去平衡。（快评手 秦国强）

16期快评手将获得编辑部赠送的高级耳塞一副。

请你点评：针对2006年第18期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn

编辑部的故事9

“两会*”前的XX小时纪实

上篇　■本刊业余八卦记者 8神经

大软啊，是一个伟大的集体；大软啊，是一个亲切的家庭。

今年8月，是大软11岁生日。为迎接这天的到来，编辑部上下很早就开始精心着手筹备工作，到处洋溢着喜气洋洋、热闹腾腾的欢庆景象。作为大软光荣的一分子，8神经同志满怀激动地记录着这些日子里编辑部众人的一举一动，并且每天都在由衷地感慨着：“同志们的觉悟就是高！”他究竟记录了一些什么呢？

XX月XX日：今天冰河同志刻苦地为11周年庆典大会撰写解说词，不知不觉地头就靠在显示器上睡着了，还流下了口水。冰河同志总是这么废寝忘食地工作，真是太赞了！

XX月XX日：野花同志今天组织了第8次11周年庆典筹备大会，在会上大家热烈地讨论，收到了良好的效果。大家都期待着下次筹备会议的赶快召开。

XX月XX日：今天林晓同志担负起了统计读者调查问卷答题卡的重任，这真是一个艰巨的任务，面对以麻袋计的读者回函，我真是想帮助她统计！

XX月XX日：今天摄影师来到编辑部拍宣传片，在镜头前，每个人都表现出了非常良好的精神面貌。

XX月XX日：在这个特殊时期，Artec同志搭上了京藏铁路开通的春风，作为编辑部亲善大使”出访“西藏，在忙碌之余，大家都非常想念他。

XX月XX日：《大众软件人物周刊》的创始人大漠小虾同志在这期间丝毫没有懈怠，不停制作着一期又一期的人物周刊，记录着编辑部热情工作的感人事迹。

XX月XX日：至于我，只是编辑部劳动浪花中的小小一朵……



小虾制作《大众软件人物周刊》

下篇　■已经昏迷在40页材料中的小虾

在大漠小虾同学眼中，一切都不是8神经所描述的那样……

距离大软两会召开还有XX小时：Artec同学活着回到了北京。他精神抖擞地问出访期间为他代管栏目的电子土豆：“数码排了吗？硬件排了吗？”“都排啦？纸样都改啦？太好了！”“我可以去开会了。”

距会议开始还有XX小时：“冰河怎么还在睡？”野花问。“那么，把他敲起来……”生铁缓缓地说。

距会议开始还有XX小时：野花把小虾拉到墙角，面色凝重地说：“你，你要完了……”

距会议开始还有XX小时：8神经同学面带微笑地站在那里，饱含深情地环顾大家，他的眼中时而热情如火，时而呆滞得仿佛陷入了冥想当中。接着他坐下来，在记事本里敲下一行字：大软啊，是一个伟大的集体；大软啊，是一个亲切的家庭。

好吧，其实Artec同学如此兴奋不是因为可以偷懒，而是可以尽快进入角色，投入到两会的工作中去；冰河同学的疲惫不是因为他下副本下到死，而是因为要不停地修改解说词，他已经以编辑部为家很多天了；野花同志面色凝重是因为他要小虾同学在两天时间内整理并排版一份详细的会议资料，时间紧、任务重；而8神经同学，这位感情丰富的诗人，正用他的妙笔记录下大家忙碌的情景——当然这也是林晓姐姐向他约稿的一部分。那么，林晓姐姐在干嘛？这时在办公室的一角，一个亲切的声音传来：

“喂，请问这里是XX大学体育场么？是这样的，我是《大众软件》编辑部，我们即将举行一场和读者进行的足球赛。对，对，我们需要租一个场地，大、小场都可以，就是一个半小时的球赛。这场比赛对我们增进与读者的交流很重要（以下省略意义阐述5分钟）……什么？你们的场地不出租？好吧，再见……”

尾声

在大家的积极努力下，大软两会获得了圆满成功，欢笑洋溢在每个人的脸上。在彩带飞舞当中，林晓姐姐找到了兴高采烈的Artec同学：“Artec呀，我们有一位西藏的读者朋友，很遗憾，她因为各种原因没能前来参加我们的11周年庆典。而她有一个强烈的愿望，就是十分想见Artec！组织上决定派你二次进藏，在拉萨再举行一个小型庆典，对我们远在万里之外的读者朋友进行慰问。你看……你怎么了？Artec！醒醒……”

两会*：2006'原创中国本土游戏开发产品交流展示会和2006'游戏中国“水晶”“百合”奖颁奖典礼

原创中国的声音

给梦想一个展示的平台

zhopk：求求你一定看完。

我住在天津，没有任何团队和单位，只是个网游爱好者，从玩游戏逐渐走上研究游戏的道路。我有些自己对于新一代网络游戏的想法。我认为游戏的服务对象是玩家的需要，并且根据不同时期的进化逐渐增加的需要。所以真正让玩家们青睐的游戏，不仅是从无限的级别增加、无限的技能升级、无限的PK杀人中获得的，更多的是游戏带给人们的乐趣，让玩家体验到自己的价值所在。比如领导指挥能力、企业管理能力、实地作战能力、研究与开发能力、经济主导能力等，都是让玩家可以获得另一个自我价值的体现，让每个玩家都有自己的用武之地。由此延伸下去，便可以使游戏更加丰富化、全面化、系统化、真实化，还可以增添广阔的游戏要素；再把现有MMORPG技术中的实用部分加入进来，让RPG融合及时战略/动作射击和休闲养成于一身，便可以使得网络游戏迈上一个新台阶。还应该设立玩家回馈箱，把游戏的亮点、玩点作为投票选举方式让玩家投票，长此下去便可以掌握哪些游戏性是同期玩家喜欢的内容。以上只是个人对未来网络游戏的前瞻。目前本人正在编写一个惊人的游戏策划案，背景是采用RFonline的游戏题材。有可能现有的技术不能支持这个策划案，但是我还是想把它写完，并且希望有关专业人士能够借鉴一下我这个从游戏里玩出来的概念游戏理论。

Ayumi_lwx：我是大软的读者，在最近一期上看到有关2006本土游戏原创交流会的消息。我这里也有一个关于一款网游的创意，但仅仅是停留在书面设计上。关于游戏画面是想好了，只是没有具体设计出来，可以说是一个策划吧，不知道可不可以参加呢？我还想咨询一下关于本次比赛的具体信息，像比赛的规则、形式、作品的评定标准，要是被网游公司看好能不能当作创意出卖等等，希望林晓姐能为我介绍一下。

曾攀：我是一名游戏爱好者，狂热的那一种，虽然不到20岁，但是玩电脑游戏已有10多年了。我喜欢各种类型的游戏，各类型的游戏都玩过不少，自己也开始构思怎么改动游戏可以让游戏更好玩，后来就萌生了自己做游戏的想法。由于玩过各种各样的游戏，所以有不少的游戏体验，而在构思改动中又有一些创新，所以脑中不断地涌现出各种游戏的构架。我把整个游戏的构思都记录了下来，已经有几个完整的游戏了。但是我自己不是专业的计算机人员，对电脑还刚刚入门，所以我很想找一家游戏公司，将我的游戏开发出来！看到这个机会，我决定要抓住！希望我能有这个机会参加这个会议，实现我的梦想！

2006'原创中国

本土游戏开发产品交流展示会

林晓：2006'原创中国本土游戏开发产品交流展示会的消息发出以后，报名电话和信件就没中断过，游戏研发小组、游戏运营商和开发厂商都表示了浓厚的兴趣。能为中国原创游戏的崛起提供这样一个机会，是我们杂志的幸运。然而，游戏的研发工作是一项规模浩大的系统工程，仅仅有理念和热情，还构不成一个有商业潜力的产品。正因如此，我们对参加展示的游戏研发小组，进行了认真负责的资格审查。我们希望下一次这样的展示会，有更多优秀成熟的作品，让我们得到的不仅仅是眼前一亮的兴奋，而是欣欣向荣的明天。

下期预告：第五届《大众软件》“晶合杯”足球赛报道，首次采用5人制，大众软件联队与国际晶合后院、皇家晶合后院等几支球队轮流“厮杀”，精彩不容错过。



谢谢大软给我们这个参与的机会，让我们这些坚持中国原创的游戏公司感到很欣慰。

其实我们在准备参加大软的会议之前，还有一家媒体也邀请我们公司参加他们组织的类似会议。他们请到了业内知名的SP，投资公司等众多嘉宾参与会议，并且将在会议上进行游戏的评选和颁奖。虽然我们很想和他们请的嘉宾进行交流，但是他们的会议初衷正好跟你们相反。这让我们极其失望。他们将这次会议当成了金钱的聚会，参加他们的会议都要付费，参与得越深入费用越高。甚至会上游戏评选的奖都可以买卖，一个奖5万，想要什么奖随便挑选。这让我们这些为了中国原创游戏奋斗的小公司很失望，不能够接受。当我看到大软的会议介绍时真的是心情复杂：有人在这个充斥金钱的时代里为了金钱出卖自己；而有些人也在这个时代里为了梦想捍卫自己的尊严和信仰。

我一直是大软忠实的读者，大软让我看到了IT行业里众多的黑幕。大软自己能够保持纯洁，努力带领大家朝着正确的方向前进，并且依靠自己的力量尽量帮助大家创造好的环境。在现在的市场环境里，这是让我非常敬佩的，也是我要向大软学习的。

说了那么多题外话，不好意思。请不要误会，这不是对大软的吹捧。这是我对两家媒体举办的两个类似会议的真实感受。

希望能够和大软合作，也祝愿这次大软为我们这些游戏原创团队举办的会议能够成功。

谢谢，真的非常感谢。

混沌星辰　隋姜

原创中国的声音

隋姜，您好！

谢谢您的支持和信任。我们的会议初衷就是想为还在努力创业中的团队提供一次相互交流、合作的机会，因此，是与金钱无关的。说得崇高一点，这也是媒体的责任，也是杂志策划本会的出发点。

本周我会最终和你们确认，请你抓紧时间准备演示的相关资料。（产品演示应在5分钟内）

《大众软件》

花絮
11周년视频拍摄



导演与摄影师



看这一桌子读者来信



美术总监的创意需要同事"出手"完成



该广告部出镜了



角落里忙碌的林晓



在发行部进行采访

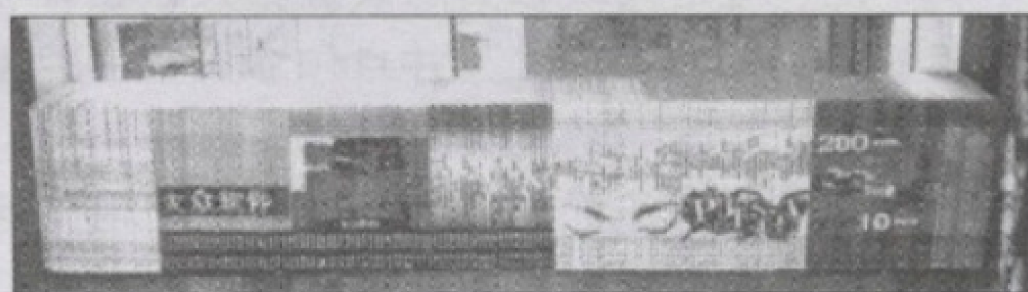
DR 留言板

山东 Azrael

为什么国产网络游戏老是"游走"在TOP TEN榜单的中下层呢？我自己对国产游戏的看法如下：1.游戏画面质量太差。去年我玩的一款国产网络游戏，游戏人物的头和脖子居然都是分开的。2.游戏可选择人物太少。比如说某个网游中的某个职业只能选择男性，对于女性玩家是不公平的。3.游戏的多样性太差。有的游戏不但线上活动少，连游戏中的任务都少。所有玩家就只能拼命"练级"了。4.外挂。这个问题就不多说了。5.收费问题。现在免费的网游越来越多了，但是它们真的是"免费"的吗？真的好希望我的有生之年能看到一款国产网络游戏位居TOP TEN榜首啊！

林晓：没说的，你的心愿也是我们大家的心愿啊！只是你分析的这个原因还是简单了点。中国古话讲一个"天时地利人和"，仔细用这个道理分析国产网络游戏，兴许你能得出深刻一点的结论。

四川 赵小松



窗台上的《大众软件》，猜猜都是哪一年的？

《大众软件》的编辑们，你们好。我是一个成都的读者，从1999年开始购买《大众软件》，到今天《大众软件》已经陪伴我度过了7个春秋。给你们送上一张照片，是我写大学毕业论文时照的。窗台上的100多本《大众软件》是我这7年来积攒起来的。就是在它们的陪伴和帮助下，我完成了我的毕业论文《网络游戏赢利模式在中国发展的经济学分析》。论文就不给你们看了。我想说，《大众软件》不但可以娱乐，还给了我的学业很大帮助。祝《大众软件》越来越好！

林晓：也祝你越来越好，学业事业都顺利。大软能给喜欢娱乐的朋友带来娱乐，喜欢钻研学问的朋友带来知识，正是我们办刊的目的。

网友 xiaoyuren0649

林晓姐姐：我是一个忠实的"软粉"。大软看多了，买大软成了习惯，跟抽烟上瘾似的。在下有几个小小的建议：1.大软创立很多年了，但是还没有自己一个独特的标志呢？我希望大家一起开动脑筋，为我们亲爱的大软创作一个。2.我希望每期杂志中都有张小小的书签，集起来比较过瘾的样子，嘿嘿。3.能不能做个网站点击率、下载的排行榜，还有就是能不能介绍一下下载单机游戏的网站。这样你给人家网站做了宣传，说不准还能有点小小的收入呢。愿你工作顺利，"大软"越活越年轻。

林晓：大软的标志就在封面上，椭圆形绿底色的那个。你说的是大软的吉祥物吧？我曾经很严肃地考虑过这个问题……但众口难调啊。至于书签，考虑到不小的成本，在没有赞助商出现前这还真是一个奢望。网站排行榜需要专业的技术人员，目前我们还腾不出这个人手来。很谢谢你的热心，只是，以后要考虑事情的可操作性啊。

广东 Wintou

林晓姐姐：看大软也几年了，这是第一次给大软发E-mail。还记得第一次买大软是为了"仙剑二"的攻略，那时和好朋友跑遍大小书报亭和书店，才买到两本（每人一本）。非常喜欢那本大软，因为有仙剑的文章啊！在大软上看到那篇关于高考的文章，本人也是刚经历了高考的洗礼，不过幸运女神对我很偏爱，加上自己的努力，终于拿到中山大学的录取通知书（这可是全广东的最高学府）；也想和大软的编辑们分享一下这份喜悦，特别想得到林晓姐姐的祝贺啦！其实考不好也不是没有希望了，记得一位老师说过高考不是决定一生，只要努力也能活得很好。所以高考考差了的也不用灰心。

林晓：热烈祝贺！中山大学是我喜欢的大学之一呢。这个时候，Wintou你已经开学了吧？新"长征"路的第一步，要走好了。想想那些落榜的同学，千万别虚度了大学的光阴，答应我，好吗？

河北 陈鹏飞

林晓：你好！非常感谢《大众软件》的读者评刊活动。俺一直看大软，由于手懒没有写些什么。自从2006年第11期开始才动起手来，没想到竟然被选中了，分别是第11期和第13期的。只是瞎写写，真是太幸运了，这也成了我向朋友炫耀的资本，呵呵！但是由于匆忙没有留下地址，林兄可否将两次的奖品一并寄过来呢？在这里我祝《大众软件》读者调查活动举办成功，祝杂志社所有成员身体健康，天天牙齿晒太阳！

林晓：再次强调，我是女生……再次再次强调，写快评参加活动要留下完整的通讯地址！陈鹏飞同学放心，奖品不会少了你的。不过，能告诉我为什么要牙齿晒太阳？

DR留言板，专门留给读者的"地盘儿"。有什么想对编辑或者读者说的话，尽管在这块留言板上说吧。留言信箱linxiao@popsoft.com.cn，或者来信至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"DR留言板"收（邮编100036）。

玩味《孤岛惊魂》体验微星 X1600Pro

我的名字叫JackCarver，出生在这美丽的珊瑚岛群，以驾驶游艇为生。某年某月某日的某个夜晚，我遇到了一位名叫 Valerie 的漂亮而性感的女记者。Valerie 要我驾驶游艇将她送到珊瑚岛附近的荒岛上，那里我却从来没去过，但看在钱的份上当然还有漂亮的 MM 作伴，我答应了……

提到第一人称射击类游戏，您肯定第一个就想起 UBSOFT 的力作《孤岛惊魂》。这款游戏以JackCarver在荒岛上的战斗历程为故事主线，不仅情节曲折生动，而且凭借DirectX 9.0c的支持，在画质上远远超过其他同类游戏，其画面细节表现堪称完美。

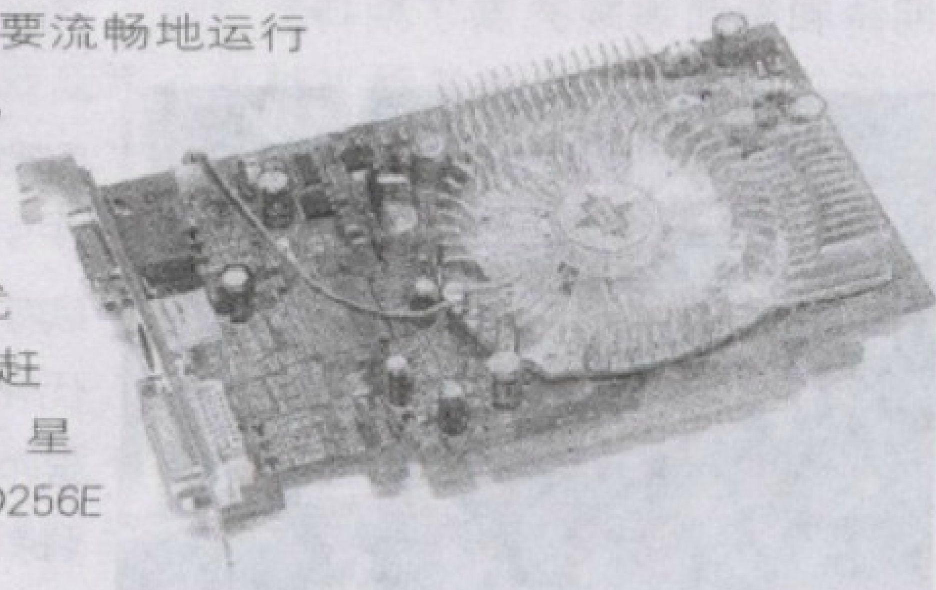
目前，《孤岛惊魂》的最高版本出到了1.33，相比之前的1.1 版本，增加了对 HDR 和PS3.0的支持，使得画质进一步提升。不过这也对用户的显卡提出了更高的要求，不仅要速度足够快，128bit 显存带宽和8-12 条渲染管线才能满足其对性能的需求。另外，《孤岛惊魂》还要求用户的显卡必须支持DirectX 9.0C，尽管您现在使用的 X800 GTO 足够快，但是由于仅支持DirectX 9.0b，您就很难体验到《孤岛惊魂》的完美画面了。那么究竟该选择一款什么样的显卡才最具性价比呢？经过近期对显卡市场的反复考察，笔者认为售价仅 699 元的微星 X1600 Pro 是目前适合《孤岛惊魂》的最具性价比的显卡。

微星这款 X1600PRO 显卡的型号为RX1600 Pro-TD256E，其用料做工在千元以内范围无出其右。微星RX1600 Pro-TD256E 显卡使用红色 6 层PCB，核心/显存分离式供电设计。其中核心部分使用了微星独特的开关式供电电路，辅以多个大容量、高品质固体电容，可保障核心稳定工作，并且大幅度延长了显卡的使用寿命。

微星 RX1600 Pro-TD256E 显卡使用了 ATI 最先进的主流图形处理器——Radeon X1600 Pro。内部拥有 12 个像素渲染单元和 5 个顶点着色引擎。支持 Shader Model 3.0、HDR 等最新技术，完整支持DirecX 9.0c 标准，这些技术优势不仅保证了显卡能够高速运转，而且可以表现出《孤岛惊魂》的全部特效。微星 RX1600 Pro-TD256E 显卡使用 8 颗现代 2.5 ns 高速 DDRII 显存颗粒，显存总容量高达 256 MB，位宽 128 bit。更大的显存容量可以存储更多的场景纹理贴图信息，对《孤岛惊魂》这样场景开阔、内容复杂的游戏尤为重要。微星 RX1600 Pro-TD256E 显卡核心/显存运行频率高达 500/800 MHz，在此速度下，当分辨率为 1024X768 @ 32bit 时运行《孤岛惊魂》测试速度可达 70 帧/秒以上，使用户达到完全流畅的享受。即使将分辨率提升至 1600X1200 @ 32 bit，游戏的测试速度仍旧可达到 30 帧/秒，用户仍旧可较流畅的运行游戏。

此外，微星 RX1600 Pro-TD256E 显卡使用大型涡轮散热器，在给核心降温的同时很好地照顾了显存的散热。显卡的风扇有 11 个叶片，运行时的转速不快，但由于其风量大，散热效果十分出色。可保证用户长时间稳定运行各种游戏。微星 RX1600 Pro-TD256E 显卡提供了标准的 VGA + DVI + S-Video 三种输出方式，可满足多数用户需要。

目前这款微星RX1600 Pro-TD256E显卡售价仅为699元，如果您想要流畅地运行《孤岛惊魂》，并且希望体验到《孤岛惊魂》全部的优秀画质表现，赶快选择微星RX1600 Pro-TD256E显卡吧。



能细致感受到爆击出来的每一滴血！

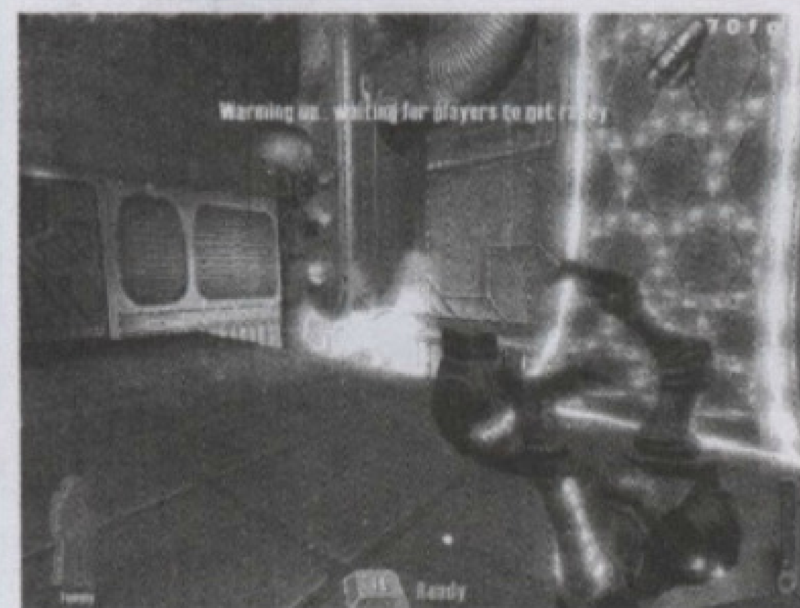
蓝宝石 X1800GTO2 试玩《掠夺者 Prey》

如果说要评选FPS游戏大作的跳票之王，估计《掠夺者 Prey》绝对有实力荣登榜首。《掠夺者 Prey》讲述了一艘叫做“球体”的神秘外星飞船突然光临地球，飞船上的半机械半生物外星体正在整个宇宙间旅行以寻找新的生命形态和文化，不怀好意的外星入侵者大肆绑架和掠夺地球人进行研究和补充劳力。

游戏的故事开始于退伍军人Tommy和他的家人及朋友被吸入这艘太空飞船之中，玩家将会在神秘的“古老之地”的祖父的帮助下激发隐藏在体内的神秘力量，在外星飞船上与敌作战。



看似简单的游戏介绍，但自从1995年提出开发策划后到了今年7月11日才在欧美上市，过中跳票长达11年！当然无尽跳票的最充分理由自然是开发部门对最完美的效果的无限苛求，我们自然对其故事情节充满期待和画面表现充满了期待。

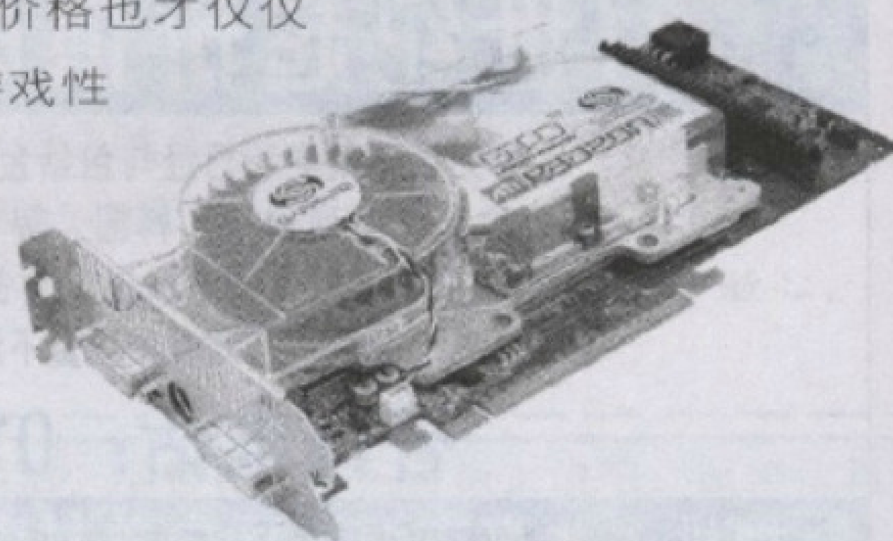


然而作为2006年度最新的FPS游戏大作和延续了《DOOM3》的优化引擎，我们明显可以预见——《掠夺者 Prey》在极富视觉冲击力的画面表现上肯定需要性能强悍的顶级显卡来实现最好的环境效果。不是吗？官方配置要求就已经在推荐ATI X800以上级别的显卡，不过游戏玩家相信都有经验，那肯定只是在普通的分辨率下能玩的配置而已，一般起码都需要高出官方要求几个性能等级的显卡才能在最高画质和高分辨率下流畅游戏和感受游戏每一个细节的绚丽、火爆、诡异甚至恶心，在试玩中蓝宝石X1800GTO2显卡性能就能很好地满足这款硬件要求极其BT的游戏。

蓝宝石Sapphire是ATI全球最大的核心合作伙伴和世界第一ATI显卡品牌，产品都严格遵从ATI原厂制造工艺规格和材料，品质上乘可靠。在玩家水平普遍较高的欧洲地区，每3片ATI的显卡就有一片是蓝宝的；在美国同样不例外，销售两片ATI的显卡就有一片是蓝宝的，在玩家中的声誉极高和视为ATI原厂卡的地位。蓝宝石Radeon X1800GTO2 512M完全基于ATI公版设计，在外观上和当年的旗舰X1800XT 512M完全相同的PCB和附料。采用了ATI R520核心，采用TSMC 90nm工艺制造，其核心晶体管数量达到了恐怖的3.21亿，具备16条渲染管线和8个顶点处理单元，提供了对Microsoft DirectX 9.0c，Shader Model 3.0 HDR+AA等代表目前最高水平的3D技术支持，将目前3D技术和视频处理效能发挥得淋漓尽致，可以展现世界上最美的3D画面表现，同时蓝宝X1800GTO2优秀的原厂品质和完美的画质体验非常适合追求完美游戏效果的高端玩家。

一开始接触《掠夺者 Prey》，其默认的游戏设定在外观上并没有和现在一般的游戏拉开太大的距离，甚至可以说是平淡，但在蓝宝石X1800GTO2强劲的游戏性能和DELL20英寸宽屏的帮助下，在1680X1050的高分辨率加上VERY HIGH的细节特效和4XAA、8XAF后，蓝宝石X1800GTO2展示出来的高端显卡与众不同的性能表现马上使整体画面立竿见影地出现质的提升。《掠夺者 Prey》终于不愧为业界最尖端的显示技术和图像引擎的合力打造之作，真实细腻的动作、武器纤毫毕现的细节和武器击中墙壁的散射、外星怪物身体上流淌的毒液、逼真的动态自然光影，充满科幻外星科技的弥漫灯光、带有重量质感的游戏人物……蓝宝石X1800GTO2的优秀表现无疑将游戏的画面视觉效果表现到极致同时速度保持在40 FPS以上，完全符合笔者要玩就玩最好效果的游戏的痛快原则。同时通过最高细节展示高逼真的敲击怪物爆发的血花配合恐怖的背景音乐，则对每一个游戏玩家的心理和视觉承受能力都是极大的挑战！

最后，《掠夺者 Prey》虽然增加了许多新元素，使FPS游戏不再是一味地跑，射击……游戏首先开始很注重故事情节，深含哲理游戏对白、猜谜和解码也相当有新意，但笔者认为至少要在高精度的画质效果表现所展示的高逼真游戏环境下享受杀戮的快感才是这个游戏的真正精髓所在，如果用普通的显卡和默认的细节去玩则使游戏当真是浪费了，电脑显卡性能跟不上的赶快淘汰吧，作为一个游戏爱好者绝对不能让电脑硬件妨碍我们享受游戏！现在一块蓝宝石X1800GTO2 价格也才仅仅1999元，但游戏性能已经足够的强悍，当然更好的显卡也有，只不过要付出更高的价钱。



中国单机游戏：迎来新一轮发展高潮

在中国大陆的游戏产业中，网络游戏已经占据了相对的优势地位，而单机游戏市场正处于一个低谷。近年来单机游戏市场持续低迷，以至于很多人甚至认为单机游戏将就此走向没落。

根据IDC和游戏工委联合对中国PC单机游戏市场所进行的2005年度的调查统计相比较，2005年在中国市场上新发行产品共45款，比2004年的116款下降了61.2%。另外一个数字更值得关切，2005年全年中国PC单机游戏市场仅仅只有0.7亿元的市场销售额，市场实际销售收入比2004年下滑了30%，整体市场基本上还是延续了2004年的衰退情况。在2005年新上市的45款PC单机游戏产品中，竟然只有一款是由上海团队所开发，其他再无任何一款单机游戏产品是中国大陆本土团队所研发，国产PC单机游戏的开发情况下降到历年来的最低点。

在这种背景下，众多游戏开发厂商纷纷撤离单机游戏阵地。目前，中国大陆单机游戏主要发行商仅有上海育碧、中视网元、寰宇之星等几家。

一片惨淡的国内单机市场将何去何从？放眼国外，并没有因为网游的出现，而造成所有单机游戏的消失。中国单机游戏市场是否真的已经是病入膏肓，还是仍然有生存和发展的空间？这很是值得深入探讨与分析。

就在整个中国单机游戏行业在低谷徘徊之际，依然有少数坚信中国的单机游戏市场即将迎来一次重新发展机会的"坚守者"。通过种种努力，寻求单机游戏奋起的机会。

2006年5月25日，中国国际电视总公司旗下的中视网元娱乐科技有限公司和全球最大的互动娱乐软件开发商及发行商美国艺电公司（EA）签订战略合作协议，建立起了长期的战略合作关系，双方将共同开发潜力巨大的中国单机游戏市场。战略关系缔结后，中视网元与EA一道，展开了大规模的市场宣传活动，采取了灵活的产品行销策略和多样化的市场运营措施，在一定程度上提升了单机游戏在整个游戏产业中的份量。更积极、有效地促进整个行业的竞争和发展。目前，中视网元已经进入了一个全面整合和发展的重要阶段，初步建立起了强势的产品线。

可以说，中视网元敢于在如此低迷的市场情况下介入单机游戏市场、勇担重任，能够在较短时间内开创出今天的局面实属不易。机遇与挑战并存的中国单机游戏市场，十分需要更多的类似中视网元这样的行业新锐来"激活"。

中视网元COO傅世华先生表示，中视网元在对当前中国单机游戏市场进行分析后，认为中国的单机游戏产业"市场是存在的，只是工作都还没有做好。此次EA与中视网元合作协议的签署以及战略关系的确立，对中国的单机游戏产业来说，则寓意中国单机游戏市场的厚积薄发，是中国单机游戏市场经过多年蛰伏之后，重新发展的一个信号"。

傅世华认为现在市场低迷的情况下更应该看到市场存在的机遇，中国市场发展所面临的机遇从来不像今天这么大。他认为从产业角度而言，由于我们不可能在短期内实现全民网络化，单机游戏在很长的一段时间内依然生机勃勃，所以单机市场依然是有的，但是这段时间内这部分市场将被大多数国外先进的游戏产品所占据。随着电子游戏越来越普及，每年都有大批新用户的加入，游戏人口数与日俱增，单机游戏按说也应该获得更大的用户基数。

事实上，就目前全世界的单机游戏而言，无论从产品数量和内容品质都是越来越好。产品也好，资金也好，现在的中国数字娱乐产业绝对是国内外大小企业关注的焦点，国内外资源的取得和利用已经不再像过去那么的困难。从资源取得和利用来看，单机游戏同样会有比过去更好的发展条件。特别是在近几年的网游大潮中培养出的数千万游戏玩家，正越来越多地成为促进单机游戏发展的重要力量。

与此同时，种种迹象表明中国单机游戏正在逐渐复苏，即将重现当年的辉煌，迎来新一轮发展的曙光。

在2006年初，市场上开始出现了很多优质精品的单机游戏上市，而且有不少人渐渐厌倦了网络游戏，改而选择游戏趣味性更纯的单机游戏，虽然盗版或下载问题依然存在，也还有很多包括渠道销售等其他问题，需要各单机游戏代理公司去处理。但是否极泰来，综合各方面的因素分析判断，2006年极有可能是中国单机游戏市场的一个起涨点，而且在积累了过去的经验，同时吸收网游的大量参考作法之后，国内外所有单机游戏公司不但会更加灵活的进行产品操作和市场运营，而且所有单机游戏厂商将会更加的团结合作，中视网元与EA的战略合作便是很好的佐证。

在中国单机游戏"风生水起"的产业环境下，欲在中国单机游戏市场分得一杯羹，无异于是一场"勇敢者的游戏"。机遇与挑战并存的中国单机游戏市场，十分需要更多的类似中视网元这样的行业新锐和EA这样的国际巨擘来"激活"。随着市场发展的趋势和大环境的转变，游戏市场正在变得慢慢成熟起来。中国的单机市场将在绝望中萌芽，重新树立形象并在怀疑中生长。我们有理由相信，中国单机游戏即将迎来新一轮发展高潮。

《九洲英雄 Online》试玩手札

《九洲英雄 Online》是一款由国人开发的2D网游，在3D化的潮流中，这样的作品带来一种清新的感觉。和自己的至交好友一起，骑上忠诚的战马，在充满中国古典风格的地图场景中漫游，领会各地间不同的人物风情，在各个幽暗的洞穴内冒险的旅程，该是一件多么惬意的事。





登陆界面还是很中式的画面，输入ID、密码，取一个好听的名字，选好国家，OK，进入吧……看到赤着上身站在人来人往的城市里的人物，感觉还是蛮搞笑。不停地从身边冒出来一些和我一样的人物，大家相视一笑。系统送了一套短衣，穿上后感觉总算正常了，另外还有送了一把挖矿的铁镐，正好身上没有一分钱，去挖矿石卖点金币也是比较不错的。不过我应该去什么地方才能挖到矿石呢？路边正好站着一个新手指导员，上前一问，原来是他就是专门负责传送新人去矿山之类采集区的NPC，还提供了一个新手任务，也就是在城里的各个NPC那里跑来跑去，挖点矿石、砍点木材什么的熟悉一下地形，游戏里还特别设计成了在采集时也能有一定的经验值奖励，挖高级一点的矿甚至能有几百点的经验！完成这个新手任务后等级升到了7级还有了点小钱，除了武器店友情赠送的急速镐外，好心的NPC们还送给了我一些优良的装备，每件都比店里卖的好了很多，另外我还在城里的仓库里存了不少宝石和木材等原料，听说以后会涨价，那我不就发了。就在我考虑是不是放弃当矿工这一大有前途的工作时，听到俩过路的小矿工嘀咕着谁谁谁挖到极品宝石了，谁谁谁又挖到什么宝贝了，听得我热血沸腾，正好那把急速镐还没使用，现在就出发……在新手指导员处可以免费传送到矿区，我挖，我挖、我挖……不过不是每一块矿都能挖到高品质的矿石，很多矿挖开后什么也没有，我又得转向另一块，要是每一镐下去都有成把的宝石上来，多好……



游戏初期人物升级比较快，在采矿区混到10级，背着满满一背包的矿石回到城里，现在的属性点已经能够学到一些比较初级的技能了，游戏里提供了4种不同的技能系，分别是近战系、敏捷系、智力系和辅助系，听名字就知道了，近战系的是战士，敏捷系是弓箭手，智力系是法师，而辅助系听到就知道是一个当护士的角色。出于对自身生命安全的考虑，我还是选择了辅助系技能的加点方式，毕竟这个职业还有一个用毒的能力，类似于巫术士。打不过我下了毒就跑！呵呵，谁敢来惹我！

10级的时候能够学到辅助系的医疗术和焰火术，医疗术在游戏初期是一个非常实用的技能，特别是游戏内的药品价格奇高，使用医疗术将能节省大量的金钱，焰火术的攻击范围大，可同时对多个怪物造成伤害。既能给自己和队友加血，还能使用大面积杀伤法术，这个时候的巫术师是最受同级别组队玩家欢迎的。跟着一个法师组的队，队里还有一个10级左右的弓手，一起到狼桥海湾杀成堆的花蜘蛛。刚到狼桥海湾就被那成堆的蜘蛛吓呆了，不，应该是乐呆了，你看我一火球下去，得烧多少只蜘蛛啊！还没高兴多久，一群蜘蛛围过来，直接把我们送回了城，原来蜘蛛也不是这么好欺负滴！没关系，不是说没有失败哪有成功吗？再来，那些大堆的蜘蛛就不要去惹它们，沿着崖壁小心的前进，不要让自己陷入怪堆之中，然后弓手和法师用远程攻击，我嘛，当然就是负责加血这种后勤工作，他们说我打怪等于给它们按摩……谁叫我学的是辅助系技能（喂，那个谁，刚才谁说自己有大面积杀伤魔法的！）





在镜湖洞穴里只要不去和山贼王打架，基本还是没有多少危险性。而且经验也涨得满快的，虽然其间因为分神被送回城了几次，那也只能怪自己。除了经验，镜湖洞穴内能得到的物品也要比海湾的好得多了，而且出售的价格也要高很多。《九洲英雄 Online》中掉落极品装备的几率是我所见过的同类游戏里最大的了，常常会得到超乎原始属性很高的装备，用不上拿去卖给别的玩家还能赚到不少钱！就这样在洞穴内可以一直混到35级左右，虽然有一些朋友喜欢去南蛮部落练功升级，不过像我这样的小巫师，还是呆在镜湖洞穴里比较安全。

虽然现在还在内测阶段，但开放的地图已经很多了。只是我的人物等级比较低，别的高级地点如试炼洞穴、西羌禁地什么的还没能力去。据说正式公测的时候将开放国战系统，到时我是一定在了，不是说国家兴亡，匹夫有责嘛！期待中……

我们代表未来

记中国联通举办首届“新势力手机网络游戏大赛”

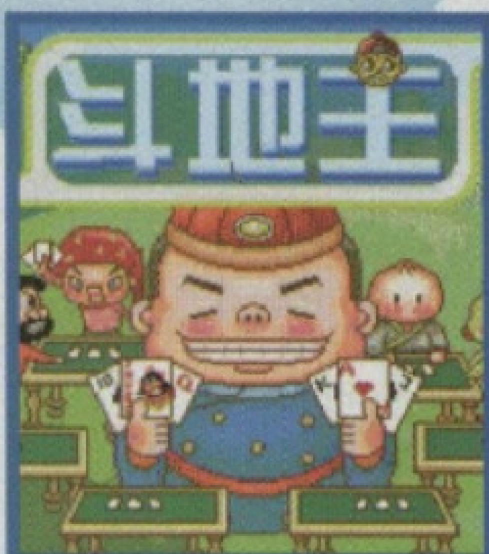
www.unimax.cn



当人们为网络游戏市场在中国的迅速扩张而感到惊讶时，实际上绝大多数人都不会知道，网络游戏并非网络娱乐产业的终极形式，它只是个开端。依靠有线网络、依靠笨重的PC系统和显示器，这些显然无法使网络娱乐产业获得真正的自由。而6月19日中国联通举办的首届“新势力手机网络游戏大赛”的消息传出后，我们看到了这种“真正的自由”的端倪。

6月19日至12月，由中国联通主办、魔龙与腾讯协办的首届“中国联通新势力手机网络游戏大赛”在全国范围内正式拉开帷幕。

这是一次专业的、基于BREW平台的手机网络游戏大赛。本次大赛的专业性、影响的广泛性可以与年度网络游戏大赛“WCG电子竞技大赛”相媲美。本次大赛以QQ游戏中最适合大规模游戏比赛的手机网络游戏“QQ游戏—新联网斗地主”，中国用户最多、最具传奇色彩的盛大传奇游戏“传奇世界之横空出世”作为比赛的两款专用产品。此消息一传出，就在业内引起了广泛的关注和思考。







作为国内首次在手机上举行的联网游戏大赛，新势力手机网游大赛的推出不仅将为广大的用户打造一场精彩纷呈的无线游戏盛典，为用户结识全国各地志趣相投的牌友、“以斗会友”提供一个广阔的平台，更将有助于促使手机联网游戏成为大众娱乐和聊天交流的双重平台，迅速推动“无线娱乐”概念的普及化。

据主办方介绍，凡是拥有支持QQ游戏—新联网斗地主应用的神奇宝典（BREW平台）手机用户均可报名参加大赛。用户只需通过“神奇宝典—软件超市—手机网络游戏大赛专区—QQ游戏新联网斗地主”的下载路径将“QQ游戏新联网斗地主”游戏下载到自己的手机上，即可进行游戏。在6月19日到10月31日的报名期间，主办方为用户共提供了两种报名方式，下载游戏完成后进行短信报名：发送BD#QQ号码#QQ密码到9777（免费）。具体报名方式也可详见官方网站：www.unimax.cn。

而《传奇世界之横空出世》比赛采取的报名方式也非常具有无线时代的特征，它采取直接下载报名的方式，参赛选手通过联通手机按炫键—神奇宝典—软件超市—游戏目录—网游大赛专区－下载《传奇世界之横空出世》，或按炫键—神奇宝典—软件超市－软件目录—游戏天地—角色RPG—下载《传奇世界之横空出世》，即视为报名。据联通与魔龙介绍，通过“新势力”等手机网络游戏大赛，以及越来越多《传奇世界之横空出世》这样的精品游戏，中国手机网络游戏将吸引数以千万计的玩家。







就在我们撰写这篇报道时，本次大赛的陕西分赛区与河北分赛区的比赛正在如火如荼地进行着。8月5日及6日在西安两天共三场的精彩现场路演活动，标志着全国联通新势力手机网游大赛陕西赛区活动已经正式启动，拉开了为期五个月的手机网游大赛的序幕。

据iResearch艾瑞市场咨询数据显示，全球手机游戏市场规模在2005年达到2.9亿用户，收入102亿美元，预计到2008年将达到10.3亿的用户规模以及520亿美元收入。

目前在中国，已经拥有超过4亿手机用户，其中手机游戏付费用户规模在2005年达到1391万，到2008年时中国手机游戏付费用户规模将达到3169万。2008奥运年，中国手机游戏市场规模将达到近40亿元。

目前中国手机游戏市场潜力巨大，但缺乏完整的产业链，消费者能得到的精品相当有限。通过本次比赛，联通、魔龙、腾讯宣告了打造精品游戏路线的决心，也让玩家了解到获得更酷、更炫的手机网络游戏的渠道。相信越来越多玩家，将在联通与魔龙、腾讯共同构建的手机游戏平台上得到最出色的娱乐体验。

作为这次活动的主办方，中国联通一直关注手机游戏产业的发展，此次携手魔龙、腾讯公司共同打造“中国联通新势力手机网络游戏大赛”盛大赛事，就是为了让更多的游戏发烧友随心所欲不受地域限制的享受游戏魅力，拓展手机应用空间。中国联通利用自身优势并精选了《QQ游戏—新联网斗地主》、《传奇世界之横空出世》两款游戏，以Brew游戏作为主要载体，以差异化优势，提升中国联通品牌价值。魔龙公司CEO卢建先生也表示，“魔龙公司一直专著于手机游戏的发行和运营。魔龙公司通过《传奇世界之横空出世》这款产品的发行与运营，将与中国联通密切配合，全力打造让众多手游玩家流连的游戏精品。”

据了解，本次“新势力”手机网络游戏大赛将在6月19日新势力代言人发布会上启动，7月1日正式，并一直持续到12月，在此期间，玩家将赢得近200份不同档次的奖品。《传奇世界之横空出世》让用户体验精彩游戏的同时，更有初赛、复赛、决赛期间多种豪华大奖（豪华香港游、数码DV、新款手机、PSP游戏机）等惊喜礼品，何乐不为？

彻底摆脱网线和PC的限制，让网络时代的娱乐和竞赛在彻底无线的领域中展开，这代表着中国网络游戏向无线化进程迈出了重要的一步。这次大赛无疑指明了网络娱乐产业未来的发展方向。

新势力手机网游大



中国游戏外包行业的现状与未来

刊登在本刊2006年第15期的《王侯将相，有学历乎？》这篇文章，在读者中引起的强烈共鸣是我们始料未及的。许多读者，尤其是刚刚走出校门、梦想能在游戏业有所作为的毕业生给编辑部写信或发来电子邮件，向我们倾诉他们在求职过程中所遇到的苦恼，以及因为梦想和现实之间差距过大而产生的迷惘。对于这部分读者来说，也许这篇文章可提供一些思路，一些对未来的职业规划有所帮助的思路。

■本刊记者 龙猫

前言

小张已毕业离校两个多月了，看着自己的同学一个个踌躇满志地走上工作岗位，他的心里别提多着急了。小张并没有沦落到“没人要”的地步，相反，他也收到过几家企业的Offer。只是从上小学起就对游戏十分着迷的他，一直立志于进入一家游戏公司，实现自己亲手制作游戏的梦想。但梦想归梦想，他发现，目前国内的游戏开发行业的整体水平和现状并不如同他想象那般理想，而且他在学校的所学也并不完全符合一些游戏公司对开发者的要求。面对这些意料之外的情况，小张开始一筹莫展了。

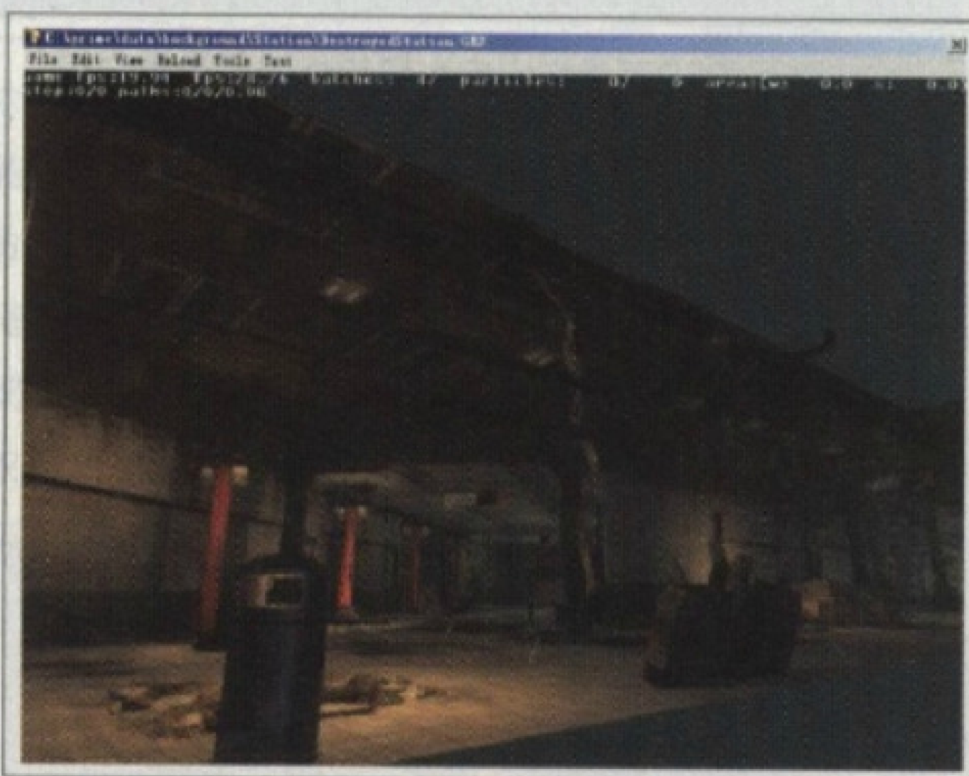
不久前，一条“联想投资集团投资上海某游戏外包企业”的消息吸引了小张的注意。消息中称，根据调查机构Screendigest公司所作的一项新的研究表明，游戏行业正在进行一场“悄无声息的革命”。游戏行业开始从游戏开发商向游戏外包转型，以控制次世代游戏开发过程中呈螺旋上升的成本。次世代游戏发展中的游戏外包揭示了游戏发展中的一个巨大转变——大量的开发费用正被转移到外包业务供应商处，这些供应商很多都位于东欧和南亚。2006年底，全球的游戏外包市场将达到11亿美元，到2010年将增长到25亿美元，达到游戏开发所需支出的40%。到今天，游戏外包已非常普遍。据预测，如今60%的游戏工作室为外包型，到2008年这一数字将增长到90%。而到次世代游戏逐渐开始网络化的时期，美工外包在所有外包业务里增长最快。Screendigest公司预期很多世界领先的开发商将把几乎所有的环境美工和将近3/4的人物美工外包给第三方。美工和动画制作业务将供不应求，其需求量将很快超过由经验丰富的外包供应商所提供的供给量。

除此之外，国内以上海东星软件、维塔士和伟科软件（上海）有限公司为代表的游戏外包企业也处在如火如荼的发展之中。这些外包企业纷纷宣布签下了国外许多著名游戏公司的外包业务，不断公布利好消息，并持续增加人员编制，开始形成又一个就业热点。看到这一组组诱人的数字，小张不禁有些心驰神往。他过去只知道印度因软件外包行业而闻名世界IT业，却从来没有意识到，原来这一略带神秘色彩的行业早已悄然进入中国，而且同样正在发挥不可小觑的力量。这些数字是否可靠，游戏外包行业的水有多深，具体情况究竟如何，进入这一行业又需要怎样的标准，这一系列疑问，成了他最迫切需要了解的内容。

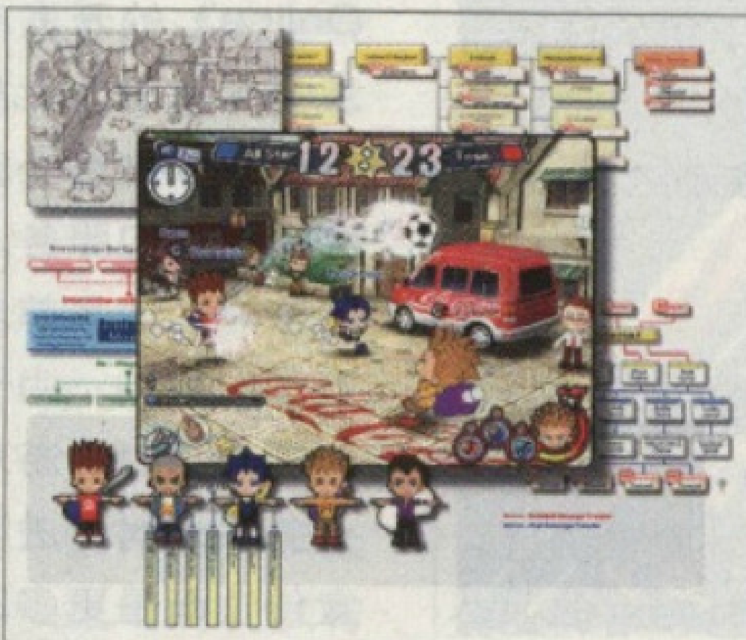
外包
——游戏业的代工工厂

顾名思义，所谓游戏外包，就是指游戏公司将一款游戏产品的整体或部分内容委托其他公司或团队进行开发的过程。这种做法相当于硬件厂商的“OEM”和“ODM”，即代工生产。甲方提供设计思路和要求，乙方则根据要求做出产品。在游戏外包过程中，外包公司扮演的就是代工工厂的角色。

和传统IT制造业一样，越来越多的游戏厂商开始选择将项目外包。游戏外包在世界范围内日益发展壮大并非出于偶然。第一，随着商业高度发展，社会分工越来越细。游戏发行公司无暇自行开发游戏项目，便将项目交给更为专业的游戏外包企业进行开发。第二，随着游戏市场的日趋成熟，就像好莱坞电影发行一样，游戏发行公司也在面临10款游戏中仅有一两款卖座的风险。在这种情况下，维持一个长期稳定高效的开发团队的需要付出巨大代价，在日本等终身雇佣流行的国家尤为如此，所以更多的游戏发行公司愿意支付较多的费用，委托外包企业进行项目开发。第三，一些国家本国的游戏市场规模太小，却拥有大量的优秀开发人员，这种情况下自己做发行商成功概率很小，只好投身到外包行业之中，澳大利亚的游戏开发业便是一个典型案例。


著名的《地狱之门——伦敦》源代码泄露事件据说就是源自游戏外包公司

游戏外包的业务流程大体如下：当一家游戏厂商决定某一项目采用外包形式进行开发后，首先对项目本身进行策划，并与选定的外包公司进行充分而深入的沟通，使外包公司最大程度地明确厂商的意图、项目的含义，以及需要实现的效果和功能。除项目本身外，最重要的沟通内容是项目的开发费用，以及开发期限和验收标准。当一切都谈好并签订合同以后，游戏厂商一般会支付定金或首付款，外包厂商按照合同上的要求进行开发。开发期间游戏厂商一般会与外包公司保持沟通，随时了解开发进度和状况，并可能提出新的想法或改进。而外包公司则随时向游戏厂商反馈开发过程中出现的问题，并共同商讨解决方案。待产品开发完成，游戏厂商通过测试，验收合格后，将支付剩余款项，并将游戏投放市场。


将单机游戏网络化，也是以东星软件为代表的游戏外包公司的重要业务之一

对于游戏厂商而言，选择将游戏外包的做法所带来的好处是显而易见的。首先，由于多数外包公司都位于发展中国家，选择将项目外包给这些公司将大幅降低





这些精美的3D画面均出自东星软件的开发者之手

人力和开发成本，而节省下来的资金和精力可放在产品的市场推广上；其次，由于大部分工作都交给了外包公司，游戏厂商可不具备十分优秀的游戏开发能力，仅有相应的策划和设计能力即可，这降低了厂商进入游戏行业的门槛；再次，游戏厂商的产品均有各自的开发周期，如果将不同的产品委托给外包公司并严格限定交货时间，就可很大程度上减少由于人手不足等问题出现游戏拖期的可能，以避免错过上市良机；最后，如果游戏厂商有意尝试推出不同的游戏类型，如果委托给外包公司便可省去组建新的游戏开发小组的成本，而一旦新游戏未能获得预期的成功，也不用为新游戏小组的去留感到头疼。

而对于专门提供游戏外包业务的公司而言，这一行业同样充满着巨大的财富和机遇。同时从事游戏外包和培训业务的上海伟科有限公司资源总监林大为表示，第一，和传统游戏开发公司相比，外包公司的盈利能得到保证。传统的游戏开发是高风险的行业，一个花费一年时间和几百万预算的游戏项目通常只有在上市后才能产生收入，而且这些收入能否抵消成本进而产生利润仍是未知数。一个没有利润保证的行业不可能有健康的发展。而外包行业的项目周期一般为1～3个月，项目的收益十分清晰。第二，由于外包行业的主要客户是欧美的游戏开发公司，项目的技术和质量必须满足他们的要求，有些项目甚至要达到一些顶尖大作的要求。这就给制作人员提供了非常好的学习和提高自己能力的机会，成为在某一领域内的优秀人才，甚至是专家。

作为上海最早成立的游戏外包公司，东星软件公司的开发经理兼董事李磊也表示，游戏外包公司风险较低，运营稳定。公司的主要收入是游戏的开发费用，即使遇到游戏不卖座的情况，对外包公司自身的影响也非常小。而且由于外包企业和硬件代工厂一样不打自己的品牌，和传统的游戏公司不构成竞争关系，而是合作关系。所以，原则上只要价格和质量没有问题，所有的游戏公司都可成为合作伙伴。很多客户都愿意将资料信息和外包企业分享，就可做到博采众家之长，有助于提升自身的技术水平。另外，很多传统的游戏公司均以项目制为主，项目结束后便面临团队的解散，这样技术很难有所积累，而游戏外包公司则不会存在这样的问题。

不过，李磊也承认，尽管游戏外包有许多优势，但仍有一些不可忽视的不足之处。首先，由于游戏的最终版权归客户所有，外包公司的知名度不高，所以开发人员自我实现的成就感也就相对较低；其次，高风险可能带来高收益，游戏外包企业风险虽小，但一夜暴富的可能性也就随之小了很多；再次，和传统的游戏发行公司相比，游戏外包公司的规模往往不大，这也是由外包行业的性质决定的。

无论如何，游戏外包行业正成为全球游戏开发产业链上极为重要的一环。外包公司的制作质量开始直接影响到游戏产品的质量和成本。只要外包公司在特定领域能利用规模化效应使自己的制作能力走在客户前面，今后就将在全球游戏业中起到举足轻重的作用，而游戏开发商甚至会逐渐对外包公司产生极大的依赖。

外包在中国

——略显神秘的“上海帮”

其实在多数人对“游戏外包”形成概念以前，一些游戏外包公司便已悄然进入中国市场。早在1993年，日本东星软件便在上海成立了中国分公司，成为国内最早成立的游戏开发公司之一。而《傲世Online》的开发商，国内知名游戏开发公司目标软件就是从游戏外包业务起家的。此后到1999年左右，中国的游戏外包市场便已具雏形，开始为一些国外游戏厂商提供外包服务。只是这些外包作品并未引进到国内市场，由于版权问题，当时的游戏外包业务并未对外进行过多宣传，而是更多以一种“半遮半掩”的状态，不为太多人所知。



育碧的《细胞分裂4》等大作均为游戏外包公司的作品

中国的游戏外包行业初具规模是2003年前后的事，但真正进入快速发展阶段，却将是从2007年开始。林大为表示，随着世界三大游戏主机生产商微软、索尼和任天堂相继推出各自的新一代家用游戏机，游戏开发的预算和工作量有了巨大的增长。各游戏开发公司



伟科软件的领导团队，左起：总经理钟勇信、首席运营官吴东浩、创意总监马吉、资源总监林大为

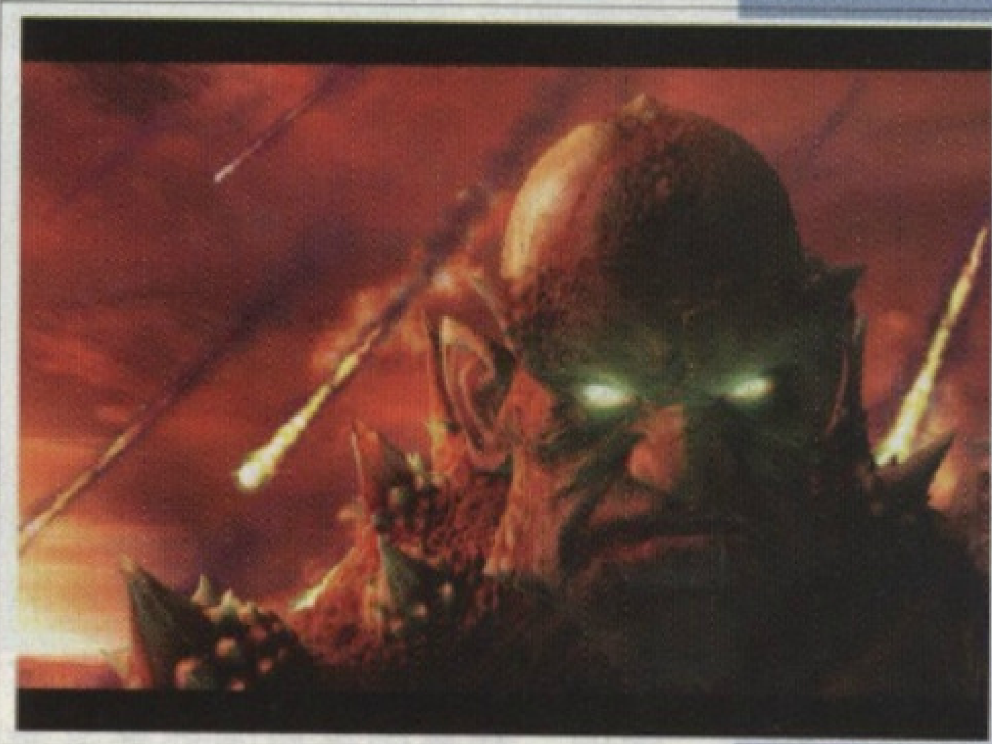
都在寻找能提供3A级游戏质量的外包合作伙伴。中国凭借各方面人才的质量和数量，以及较好的游戏文化，已成为他们的首选目标。国内现有的游戏外包公司目前主要集中在上海，一般公司的规模从5～150人不等。目前国内有能力接国外大游戏厂商订单的厂商有十几家，而一些较小的外包公司和工作室则主要靠开发技术含量相对不高的网络游戏为生，其中有很多在中国风靡一时的韩国网游就是这些外包公司开发的。很多公司已为一些PS2、Xbox和PSP游戏提供了外包服务。但当新一代的游戏主机提出了新的更高的技术要求时，优秀人才的稀缺正成为大多数公司发展的瓶颈，因此，大大小小的游戏外包工作室开始出现在中国市场，中国的游戏外包行业亟待进入一个高速成长期。

李磊则认为，与世界范围内的游戏外包行业相比，游戏外包在中国还处于起步阶段，无论从技术上还是管理上，和国外同行相比尚有很大差距。不过可喜的是，随着国内游戏市场的逐步成熟，游戏外包行业的水平也水涨船高，正从一个蹒跚学步的婴儿逐步成长为充满活力的少年。更重要的是，政府给予了游戏外包行业极大的支持和帮助。为了促进业内的信息交流和合作，上海市政府成立了多媒体产业协会；为了提升技术规范服务，减少内耗，由上海市科委牵头制定了游戏外包行业的服务规范和细则。此外，对游戏外包企业的技术认定以及税收优惠方面，也有很大程度的支持。相信在如此良好的环境下，游戏外包行业会更健康地发展下去。

不过，也有观点认为做游戏外包要比自主开发困难得多。因为游戏外包需要适应不同客户的需求、风格和工作方式，但整个业界却又普遍看好游戏外包未来的前景。虽然人才缺乏、国际间的企业交流问题，以及对知识产权的保护程度等问题都在一定程度上限制了该领域的发展。但由于政府对这一产业十分重视，并给予大力支持，且在"十一五"计划中已明确提出以印度为赶超目标的政策，这为游戏外包行业提供了良好的发展环境，相信未来两年，中国的游戏外包行业将发展得更快。

至于为何国内几乎所有的游戏外包公司都集中在上海，不同的人给出了不同的答案。林大为认为，这是因为上海这座城市拥有巨大的包容性所致。上海作为一个海纳百川的国际大都市，容纳着国内最优秀的专业人才，而且类似育碧这样的国外大公司在上海为他们创造了良好的工作和发展的环境。这个城市的魅力吸引大量的投资和大量的人才，软硬件同时发展的平衡才是关键；李磊则表示，上海游戏开发人才的需求非常旺盛，公司之间关于人才的竞争也十分激烈，包括东星在内的游戏外包企业一直感觉到人才不足以满足需要。常年招聘，往往是"千军易得，一将难求"。不过，从上海市政府对游戏外包的支持程度来看，游戏外包行业在上海有如此发展绝非偶然。而且不得不提的是，许多外包公司的优秀人才，比如林大为，比如维塔士公司的首席执行官兰吉利等均出自上海育碧公司。这个唯一一家在中国做整个游戏开发业务的法国游戏厂商就像一所学校，培养了今天很多游戏外包企业的骨干，为中国游戏外包行业的发展做出了不小的贡献。

但是，也许这种以上海为主要根据地的现状将在不久的将来有所改变。东星软件早在2001年就在





你是否能想到，也许这些画面里的人物出自中国公司，而背景却来自澳大利亚

杭州成立了分公司，而伟科软件也对其他一些城市进行了考察，尤其是西部城市，如成都、武汉和西安等，考虑将来在上述地区建立制作基地，并希望能和当地的艺术院校建立合作关系，共同培养游戏制作人才。

自主开发还是外包
——这是个问题?

这的确是个问题。相对于传统的中国游戏开发厂商来说，外包行业起步虽晚，技术水平却看起来普遍高于游戏开发厂商。而且更令游戏厂商尴尬的是，国内几

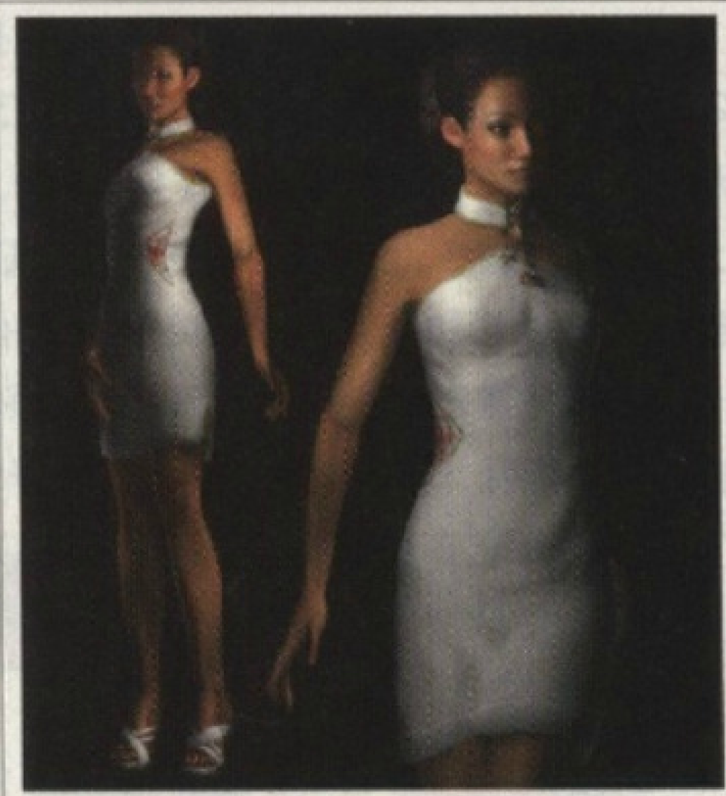

这一切都是定制化设计的

乎所有优秀的游戏开发人员都越来越多地集中在外包厂商中，这让国产游戏厂商显得更加步履维艰。

林大为对这种说法表示赞同，他说，相对于游戏原创开发行业，游戏外包从整体上来说还很年轻。但越来越多的优秀人才正在加入到这个行业里来，其中包括很多以前自己开发游戏的人员。

从技术水平上来说，中国的游戏外包公司是和国际上同步的。虽然这些外包公司是中国公司，但实际上无论是培训还是管理，都是由来自国外著名游戏厂商的资深游戏制作人来担纲。由于有成熟的设计观念、经验和开发模式，所以这些公司在游戏的开发过程中显得更加正规和熟练，而工作人员在一流的游戏制作标准下也将很快得到自身水平的提升。这一点是国产游戏厂商最为缺乏的。当然，这并不表示其他游戏公司的开发人员不够优秀，对他们而言，最重要的是，并不仅仅是自身的技术水平，而是规范的工作方法和观念。

李磊对此也表达了类似的看法。他认为，在过去的几年时间里，国产游戏开发商的整体水平的确要低于游戏外包企业，其主要原因：其一，国产游戏开发商往往没有受过专业的培训，很少有机会接触国外的先进技术，闭门造车的较多；其二，产品的开发进度过紧，开发费用过低，产品质量自然上不去，水平也无法提高；其三，单机游戏盗版严重，市场不成熟，游戏公司的技术研究投入也不够。


你可以让她能歌善舞

不过，李磊还是对国产游戏厂商未来的发展表现出乐观的态度。他认为，现在的情况已有很大不同。国产游戏开发商的水平得到了很大的提高，可以说在某些程度上赶上或超过了外包企业，这主要归功于互联网的普及和发展。即使开发人员没有受过专业培训，通过互联网上的资源共享，也可很容易获得很多资料和信息；网络游戏的蓬勃兴起，使国产游戏开发商也有足够的资本招聘专家，购买成熟引擎，在游戏开发中投入更多的人力物力；而高性能商业游戏引擎的提供，也有助于国产游戏开发商迈越最艰难的一步（其实韩国游戏的繁荣也应归功外国的商业引擎）。

我们可以将游戏外包和传统IT制造业的外包生产做个比较。过去多数IT厂商都选择在自己的工厂里生产自己品牌的IT产品，但这样便不可避免地增加了设计、人力和工厂的运营和维护成本。而到今天，大部分厂商都放弃了自己的工厂，转而自己提出设计思路，请代工厂进行产品制造，或干脆直接请代工厂包办从设计到制造的全部流程。人们熟悉的索尼、IBM和东芝等笔记本电脑，以及苹果的iPod，都是由代工厂制造的。选择代工并非企业缺乏资金和设计实力，而是如果选择将设计和制造工作交给更加专业的代工厂，能更好地保证产品的产量和质量，而代工厂本身处于中立地位，不参与任何竞争，也同时带动了制造业的整体水平的提升。这已然成为IT制造业未来的发展趋势。今天的游戏业正处在与IT制造业极其相似的过渡阶段，随着玩家对


也可以让他冲锋陷阵

游戏提出的要求越来越高，游戏技术发展越来越快，将游戏外包给第三方厂商将成为未来游戏业不可避免的趋势。

游戏外包行业的火热，并不意味着中国游戏业就应该复制印度的发展模式，彻底转向发展外包业务，而放弃自主研发。随着国内游戏行业的逐渐成熟，劳动力成本的不断上升，业内分工也会随之越来越细。李磊对此的看法是，今后游戏业将按照职能分成游戏发行公司、游戏运营公司、游戏开发公司和游戏外包公司，这将是大势所趋。经过一系列分工后，整个游戏行业将构成一个十分复杂的生态关系，一个相互依赖、互赢互利的局面，而不应是相互冲突、相互争夺市场和人才。就目前情况，国外的技术水平和产品质量整体上还是远高于国产水平，所以现阶段通过发展游戏外包，可更多接触到国外的先进技术，对国内游戏行业的发展是十分有利的。

无论目前国内自主开发和外包的水平谁高谁低，对于国产游戏厂商来说，游戏外包行业都有许多成功经验值得他们借鉴。除了技术程序还是美术上都有大量可借鉴的内容外，通过外包工作可接触和学习国外先进的方式和流程，这将为国产游戏的开发带来观念上的进步。当然，这并不意味着要盲目复制国外的成功模式。很显然，并非所有的方式和流程都适合中国市场，对成功模式加以分析和整理的过程也就变得至关重要。另外，选择正确的开发模式也是市场博弈的重要标准。如果游戏公司能将游戏开发任务更多地委托给游戏外包公司，而自己将更多精力放在游戏的运营和发行上，这也将构成一个成熟的双赢局面。

也许对于多数中国游戏厂商而言，最迫切需要学习的不仅仅是那些先进的技术和工作方式，而是如何分析自己的强势和自己的弱点所在，如何摆脱一直以来表现出的浮躁和好高骛远，不够脚踏实地。李磊认为，其实就智慧程度和艺术天赋而言，中国的开发人员并不比国外差。但很多公司一旦手头有了资金，或拉到风险投资，就开始表现出自己浮躁的一面。不顾自己是否擅长，每个领域都试图涉足，最终分散了自身的焦点和优势所在，也就很难取得预想的成功。国产游戏厂商应该学会放弃，如果自己不擅长就该让更专业的做，相互合作才能有更大的进步。

林大为亦对此发表了自己的见解。他表示，发展外包行业和自主研发并不相互矛盾。相反，外包行业的发展将帮助和促进原创游戏的自主研发。很多国内原创团队遇到的问题是，他们有好的创意，却没有能力将创意和设计转化成高质量的游戏产品。而这正是外包行业能解决的问题。一款游戏的成功与否并不仅仅取决于有没有好的创意，实际上，游戏本身的“质量”才是最重要的。无论一款游戏有怎样绝佳的创意，如果它的制作质量很糟糕，是绝对无法取得成功的；相反，如果一款游戏表现得中规中矩，并没有多少创意和突破，却有很高的制作质量，对细节把握严谨，那么这款游戏即使不会大热，至少也不会遭受失败。这些都是有先例可循的。

游戏外包

——下一个就业天堂？

对于有志于进入游戏业发展的青少年来说，游戏外包行业显然是一个不错的选择。记者采访的游戏外包企业均认为，从今年开始，游戏外包行业至少还将有5年左右的高走期。随着越来越多的大型游戏厂商选择将产品外包，而外包行业的中心也开始逐渐向中国偏移，届时大大小小的国内外游戏外包厂商和工作室将不断涌现，人才需求数量也





伟科软件的学员作品

将不断增加，甚至将出现不少1000人以上的大公司。林大为告诉记者，去年初国内整个行业的从业人数仅为1000人左右，而今年到现在这一数字至少增加了一倍以上，而在未来几年里这一数字还将保持高速增长，继而转入平缓发展期。

当然，虽然就业前景看起来一片明朗，但不代表凭借理想和一腔热情就可轻易进入一行业。首先，几乎所有的外包公司都要求学历在大专以上。以东星软件为例，东星的开发团队主要由制作人、程序员、美工、策划和测试人员组成。制作人





这些学员的作品已经达到很高的成熟度

和程序员的学历相对来说比较高一些，一般在大学本科以上，主要来自国内的高校或海归派。美工的学历相对来说复杂一些，既有美术专门学校毕业的也有高校美术专业或艺术专业的。由于国内没有游戏策划相应的专业，所以在东星外籍策划人员比较多。制作人录用制度以公司内部职业转行和猎头公司招聘为主。游戏策划的录用主要和游戏培训学校挂钩，有的是学校推荐的，有的是直接到学校招聘的。国内的策划人员主要都是从游戏培训学校定向招收的，也有一部分是学校推荐。游戏测试人员主要是通过公司内部介绍和社会招聘来的，对学历没有特别的要求，擅长玩游戏即可。东星的程序员和美工基本以新人经过培训入行为基础，其中很多都是对游戏制作毫无经验的应届毕业生，在经验丰富的老职员的培训和带领下逐渐入行。他们从游戏开发的基本原理学起，然后会被安排制作两款小游戏，进行实践锻炼，最后被安排进具体的开发项目中。请记住，这是有一定淘汰率的。

伟科公司也将大专以上相关专业的毕业生放在了优先考虑的地位。林大为的看法是，大学并不仅仅是文化教育的课堂，也是学习习惯和耐力的培养场所，而今天的学习习惯很可能就是他们未来的工作习惯，因此学历绝非可有可无的东西。除此之外，入行者还要具备对这个行业的热情和求知求实欲。当然，他们也不排斥学历不高，却十分有天赋的人，只要是喜欢这个行业的专业人员，就是他们的寻求目标。

伟科公司也提供入行前的专业培训，并且承诺学员结业后将100%输出到定向的外包公司。但相对于社会上一些号称“不需要任何基础”的培训，他们的培训要严格得多。林大为介绍说，在学员入学前需要先经过测试，比如要参加美工培训的学员，首先应具有良好的美术功底，如对形的把握和对色彩的理解等，通过测试后方可参加培训。而结业的学员也必须通过用人单位的考试合格标准（3A级）。对美工而言，没有计算机基础不重要，但要有扎实的美术基础和对这个行业的热情，否则对学员而言，不负责任的培训带来的不仅是金钱上的损失，时间的浪费才是最大的罪过。

在文章的最后，记者分别请两家游戏外包公司的负责人对有意进入这一行业发展的青少年提供一些对未来就业的指导性建议。程序员出身的李磊首先对有志成为程序员的后来者们表达了自己的看法：

1.牢固掌握基础知识，如高数、普通物理、数据结构、C++/C语言、TCP/IP原理等。概念清楚是关键中的关键，如果没有扎实的基础，可能一开始不会暴露出问题，却会对日后的发展形成极大的隐患。东星在对应届毕业生和无经验者的招聘面试过程中，往往只问一些数学或物理问题，考察对基础知识的掌握程度，以及分析问题的能力。

2.切忌浮躁。很多学生过于自负，制定一些不切实际的目标，如这周精通MFC、下周掌握DirectX等。到实现不了的时候，或者表现得十分颓废，或者自欺欺人，十分不利于对技术的掌握。一定要根据自己的实际情况制定阶段性的目标。

3.善于沟通。现在的开发项目越来越庞大，开发人员也越来越多，如何正确和有效的沟通，往往成为团队合作顺利与否的关键。国内程序员普遍存在的问题是沟通较少，往往自己埋头苦干，导致出现重复劳动，或接口不符等问题。此外，通过良好的沟通，还可互通有无，有利于共同提高。

4.勤奋和坚持。从一名新手转变成行家，绝非一朝一夕可实现的。这期间必然要付出极大的艰辛，所以勤奋和坚持是关键。

5.至少精通一门外语。通过精通外语，更有利于吸取国外的先进知识，了解国外的相关技术。在东星，精通英日韩任何一门外语者，都会被优先考虑录用。

林大为的建议则简短很多，他只用了一段话来概括：“这是一个辛苦但有趣的行业，不停地努力学习是这一行业的工作特点。如果你有理想又能吃苦，那么我们欢迎你们进入这个神奇的游戏世界！”

领跑教育网游市场
专访K12play副总经理张高峰

■本刊记者 龙猫

随着电脑和网络的日益普及、网络游戏市场的发展壮大、形形色色的网络游戏开始逐渐进入青少年的生活，而一些包含暴力、色情等不良信息的内容也难以避免地一同随之而来。正因为如此，网络游戏一时间成为家长和老师眼中的洪水猛兽，避之唯恐不及。而既有利于青少年身心健康又能发挥寓教于乐特性的网络游戏开始呼之欲出，《K12play快乐教育世界》就是其中的代表之一。



在《K12play快乐教育世界》发布会上，各教育专家畅所欲言

据K12play副总经理张高峰介绍，《K12play快乐教育世界》是由K12教育网联合三辰卡通企业集团、智冠电子等相关单位，在北京师范大学学科研究院所众多教育技术专家的指导下，组织大批中小学特、高级教师和游戏开发人才开发完成。为国家"十五"教育科学重点科研课题《中小学教育信息化的理论与实践研究》的研究成果，是将中小学的学科学习、百科知识、智力开发、休闲娱乐等与网络游戏相结合开发的我国第一款大型网络教育游戏平台。张高峰表示，目前教育类网游市场尚处于空白阶段，有巨大的发展潜力，这是K12教育网投身这一行业的重要原因。他说，几年前，单机教育软件市场曾风光一时，但由于盗版问题严重，各地教材版本差异化过大，导致这一市场逐渐萎靡。但今天在中小学生群体中，教育类软件仍有较大的需求。K12play克服了单机教育软件的许多不足之处，与后者相比它除了具有形式上的创新，还拥有深厚的教育背景及灵活的表现形式。张高峰称，K12play包括百科知识馆、学科练习馆、休闲益智馆、比赛竞技馆、经营交流馆等多个游戏学习馆，内含数十个教育游戏模式，学生在各馆通过游戏化和多人在线互动的手段进行学习。目前K12play的学科类题库共有30万道题，百科类则有10万道。由于采用开放式平台，今后这些数字还将继续增加。虽然目前K12play以人民教育出版社的新课标教材为主，但今后也将根据各地教材版本的不同而推出相应版本的题库。

张高峰告诉记者，由于游戏尚处于测试阶段，目前每天的同时在线人数约为1000人。除家庭用户外，目前全国已有50余所高校成为K12play平台的实验点，其中北京的学校有20余所。在测试过程中，从来自社会各界的反馈来看，无论是学生还是家长和老师，均对这种形式十分欢迎。尤其是从小学三年级到初中二年级的学生，对这款游戏的接受程度最高。而有一个很有意思的现象是，很多家庭在玩这款游戏时，经常是家长和学生一起解答问题，这在很大程度上促进了亲子之间的交流。今后K12play也将可能以此为契机，推出以家庭为单位的互动比赛，将寓教于乐的乐趣带到更多家庭当中。P



业界动态

《生与死》电影版海报发布



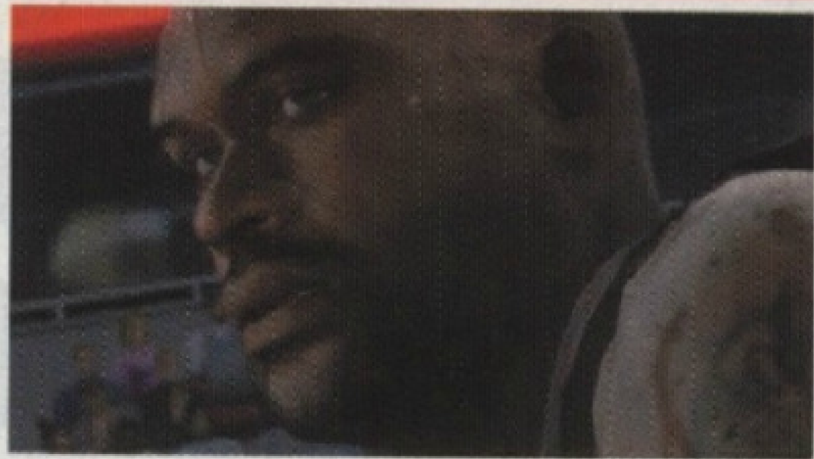
格斗游戏《生与死》改编的同名电影日前公开了海报，海报上的人物分别是使用蛇拳的克里斯汀和女忍者凌子。《生与死》由日本游戏公司TECMO制作。现在，由元奎导演的《生与死》电影版已在桂林开机，并将在中国完成全程拍摄制作。该片将在桂林进行4周的外景拍摄，之后全部影片的拍摄将在浙江横店影视城完成。

《征途》开新区发放"工资"

《征途》官方宣布，8月18日17点开放新区"情剑天涯"（电信）和"龙战天下"（网通）。同时《征途》还宣布，登录《征途》，无论新老玩家，只要等级达到60级并满足条件，每月都可领到《征途》发出的"工资"，号称每月将拿出1500～2000万用于发"工资"，把从高消费玩家身上获得的收入，反馈给低消费和不消费的玩家。9月1日，《征途》将发出网游历史上的首份"工资"。但具体"工资"要达到什么条件才能领取，"工资"的数额到底是多少还不得而知，这会不会是又一个"《征途》大奖造假"事件？

奥尼尔继续代言NBA 2K7

2K Sports公司公开了正在开发中的体育游戏NBA 2K7的3张游戏画面，这是继今年5月的E3游戏展以来首次公开的NBA 2K7的游戏画面。本作预计于2006年9月发售，Xbox版以及PS2版也将会同时发售。奥尼尔将在2K Sports的NBA 2K系列最新作2K7中再次担任其封面代言人物（他在2K6中就曾担任过该角色）。"沙克·奥尼尔仍然是NBA最具统治力、最令人兴奋、最具魅力的球星之一。"2K Sports的市场部副总裁Erik Whiteford谈到这次合作时说，"他对比赛的统治力与求胜态度，使他无论在哪支球队，都会立刻成为那里的中心人物。我们非常高兴能在NBA 2K7中与沙克再度合作。"



福州网吧卫生间发现土制炸弹

8月16日中午11时，福州市工业路鸿飞网吧一名女员工在卫生间发现炸弹。报警后，福州市公安局领导迅速调集刑警、特警、消防共百余警力赶赴现场，疏散了周围数十家店铺的人员及群众，并对300多米的路段全面封锁。5个小时后，该枚炸弹被拆除后成功引爆。网吧老板姓张，他在接受警方调查时称，网吧内装有摄像机，事发后，网吧立即调来了监控录像，在11时左右，网吧进来



了一名年纪大约20岁的男子，头戴一顶黑帽子，背着一个黑色的包，手上提着一个装着东西的黑袋子，进了卫生间，出来时，他手上提着的那个黑袋子没了。警方表示，将进行进一步调查。

《封神2——仙界传》推出最新改版资料片



王心凌代言的中国台湾省网游《封神2——仙界传》，继11月推出“神鬼竞技场”后，即将于本月17日推出最新改版资料片——《熊霸太极境》，官方特意放出了王心凌的新游戏海报。《熊霸太极境》不但开放了全新地图，增加了新敌人、新装备、新阵法，还开放了转生系统。

超女复活赛拉票方式花样百出



8月18日，超级女声复活赛拉开战幕。今年的“超女”赛制上增设了各唱区落选选手的“复活赛”，五大唱区的4～10强都将有机会通过“复活赛”重新获得参加全国总决赛的的机会。由《超女世界Online》所举办的“超女复活，天使行动”，自8月10日启动投票页面，至今已得到了许多超女Fans的响应，每位粉丝都为自己所支持热爱的超女投上一票，使得她们有机会成为《超女世界Online》里的“超女小天使”。

福布斯公布史上最畅销系列游戏榜

美国《福布斯》杂志8月18日公布了他们统计的从1970年代至今30年间，全世界所有游戏系列的销售量排行（不分平台），结果表明，任天堂当家明星《马里奥》系列是目前有史以来最畅销的游戏系列，全球累计销量1.85亿套名列第一。排名第2至第10的分别是《口袋妖怪》系列、《最终幻想》系列、《模拟人生》系列、《天堂》系列、《疯狂橄榄球》系列、《侠盗猎车手》系列、《大金刚》系列、《赛尔达传说》系列、《GT赛车》系列。

国外游戏家教每小时收费45美元



根据最新一期《华尔街期刊》的报道，很多游戏玩家开始利用他们在游戏上的熟练技巧谋生，“做一个游戏导师”，顾名思义就是教人如何玩游戏、过关等。著名的游戏教学网站Gaming-lessons.com的拥有者汤姆·泰勒（Tom Taylor），是一个高中辍学者、资深玩家。他的收费标准是：教你打穿一个游戏收费45美元。这与廉价的网络游戏代练不同，因为是你自己在玩，老师只是在一旁指导，而且网站内所有的游戏教师都通过了网站的游戏技术认证核准上岗。目前很多游戏课程都已爆满停止报名。

游戏巅峰发起“绿色网游回馈社会、游戏推动教育助学计划”

■本刊记者 龙猫

近日，由北京游戏巅峰软件责任有限公司发起的“绿色网游回馈社会、游戏推动教育助学计划”已经开始了第二轮捐助计划，此次的捐助对象是北京平谷区罗营镇上镇村的上镇小学。而今年7月4日，其捐助的第一站，北京东坝西北村东坝小学的学生们刚刚从游戏巅峰的工作人员手中接过了崭新的学习用品。游戏巅峰的总经理王炜表示，这一活动将从北京周边地区开始，逐渐向全国范围覆盖，在各贫困地区学校间相继展开。此次活动的资金全部来自其网络游戏产品《仙侣奇缘》系列的营收分成。


游戏巅峰总经理王炜（后排左三）和接受捐赠的学生合影

王炜向记者解释了游戏巅峰发起这一长期捐助活动的初衷。他说，首先，企业应该具有社会责任感，适当对社会进行回报不仅有利于提升自身形象，也将在企业中起到表率作用；其次，作为一家网络游戏公司，自己希望能以实际活动来改变社会对网络游戏一贯的“玩物丧志”的看法，并借此证明，游戏和教育并非天生就是抵触的。他希望无论是学生还是老师都能感觉到，游戏企业也是十分关注教育的。王炜认为，对学生而言，最重要的是如何处理好学习和游戏之间的关系，而对学生家长和老师而言，则更应该思考如何处理好对学生玩游戏这一行为的“疏”和“堵”之间的关系。

王炜表示，游戏归根结底还是态度问题。青少年在玩游戏的过程中，一定要分清虚拟和现实之间的关系。通过对青少年的正面引导，使他们消除对游戏的神秘感，反而有助于增加他们的抵制能力。一个很简单的道理是，从小就玩游戏的人很少有沉迷其中而荒废学业的；但如果家长和老师对此作过多限制，青少年可能会因此产生抵触心理，难免会影响学业。

“我们希望自己的行动能起到表率作用，吸引越来越多的企业加入捐赠行列”，王炜最后说，如果希望这一捐赠活动在全社会形成影响，让更多学校和学生受益其中，仅凭游戏巅峰一家的力量是不够的。他希望今后有更多更有影响力的大企业参与这一活动，为教育事业贡献自己的一份力量。P

打造完整产业链 海淀动漫游戏研讨会召开

■本刊记者 冰河



海淀·中关村发展动漫游戏研讨会现场

为了落实国家《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》和《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》，探索海淀动漫游戏产业如何加速发展，2006年8月10日下午，海淀区发展创意产业领导小组、海淀科技园区管理委员会在皇苑大酒店举办了海淀·中关村发展动漫游戏研讨会。国家主管动漫游戏的有关部委专业司局领导、北京市文化创意产业主管部门领导和中国软件行业协会、区内知名动漫游戏企业、国内部分知名刊物、电子竞技裁判、全国电子游戏比赛冠军代表等80余人出席了会议。

中共北京市委宣传部陈冬副部长、文化部文化市场司文化产业处刘强处长、北京市新闻出版局孙向东局长、中国软件行业协会游戏软件分会刘金华常务副会长和企业代表等先后发言。海淀区在2004年底决定大力发展创意产业以来，就一直把动漫游戏产业作为海淀重点发展的产业之一。据区统计局统计，2005年底，海淀区软件及动漫游戏企业达4856家，去年，主营业务收入为357.8亿元，实现增加值93.3亿元。动漫游戏产业已成为海淀区、海淀科技园未来重要的经济增长点。在2005年海淀区创意产业实现的增加值243亿元中，软件及动漫画就占到了25.7%。今后海淀区将发展重点放在信息传输服务、动漫游戏、软件设计等创意产业中的高端产业上。

来自文化部文化市场司的领导介绍了《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》的起草情况，作为国家动漫游戏产业发展的主管部门，他们认为北京市海淀区具有很强的优势，要在增加国产原创动漫产品生产数量、提高产品质量、增强技术创新能力方面做出大的贡献。

北京市新闻出版局孙向东局长代表市新闻出版局讲话，肯定了海淀区一年来发展文化创意产业所取得的成绩。她指出，海淀区发挥区域科技、文化优势，致力于打造北京文化创意产业高端，走出了一条海淀文化创意产业特色道路。动漫游戏产业在海淀最具发展潜力和优势，以科技园区的模式发展也是有效的和切实可行的。她勉励大家共同为北京、中关村的动漫产业发展而做出努力。

本刊执行主编王晨也应邀出席了会议并做了主题发言。P

《完美世界》北京妖女前三强

8月18日“妖女评选现场才艺展示暨玩家嘉年华”北京地区半决赛在北京红人运动俱乐部餐吧隆重召开。最终，北京赛区的9号和10号双胞胎选手雪狐狸&铃猫、3号妖娆0姿、8号暗叶凝香获得了“完美妖女”的称号。并由刘亦菲的造型师Tony为她们颁发了奖杯及获奖证书。接下来展开的将是各地区“完美妖女游伴”竞选。在这次活动中，值得关注的还有现场派发了30只在《完美世界》中人气飙升的限量版极品骑宠“金毛狮王”，此外，活动中还拍卖了游戏中象征纯洁美满的虚拟物品——“纯白婚纱”，起价999万完美币（游戏中的虚拟货币），在经过10分钟的竞价后，最终这件“纯白婚纱”以3亿1千万完美币的价格落入了一位男士的手中，据了解这位男士是受姐姐之托，特意到现场来购买“纯白婚纱”的。

美国在线收购GAMESDAILY 拟建旗舰游戏网站

美国在线公司8月16日宣布本月早些时候收购了游戏网站“每日游戏”（GAMESDAILY），并计划把该网站建成自己的旗舰游戏网站。美国在线没有透露收购协议的具体条款。公司副总裁、公司游戏网站总经理拉尔夫·里维拉说：游戏网站是广告商吸引年轻男性网民的有效资源，“每日游戏”已是一个品牌，拥有稳定的游戏消费群体，美国在线和广告商渴望吸引的就是这群忠实、投入、活跃的游戏人。据报道，美国在线将把自身有关游戏的全部内容移至“每日游戏”网站，今年5月美国在线推出的游戏网站GAMES.com也将被并入“每日游戏”。

《魔兽世界》中国玩家领先全球进度

8月18日凌晨0:10分左右，中国一区洛萨服务器的部落公会“星辰”击杀了纳克萨玛斯副本中的死亡骑士区最终4名首领中的大领主——灰烬使者莫格莱尼。虽然他们暂时还没有能继续击杀其他3名死亡骑士，但星辰公会已在全球《魔兽世界》公会中达到了目前的最高成就。现在全球所有顶级公会都在挑战4骑士，而星辰率先取得了重大的突破，希望他们可以再接再厉尽早完成对4名死亡骑士的击杀，打开通往冰霜巨龙萨菲隆的大厅的传送门。



产品信息

《真知探索》技术封测启动

教育网络游戏《真知探索》在8月18日上午11:00启动技术封测。《真知探索》是北京中教电信自主研发的教育网络游戏，游戏中包含“真知副本”，据称能让玩家边玩边学习。只要点击“真知碎片”道具，就可进入真知世界，这里有鲁迅的名作《从百草园到三味书屋》中的场景，你可在这体会鲁迅的童年生活。还有一个“英语镇”，在英语镇里，不懂英语将寸步难行，详情可以进入《真知探索》官方网站：www.knowledge.com.cn查询。



美国男子因私改Xbox被通缉

2005年年末，位于美国洛杉矶Melrose Boulevard的ACME游戏店工作的3名男子因侵犯版权和私自贩卖改装Xbox而遭到起诉。据美国KCAL 9频道报道，法院已对这起案件做出了宣判：Jason Jones——ACME游戏店老板，被处以6个月家庭监禁，在此期间他将被带上电子手镯定位系统以方便监察其行踪。此案的二号人物Jonathon Bryant被处以了3年的观察缓刑期，而此案的三号人物Pei Cai依然在外逃亡并被警察追捕，其实法院对他的判罚并不严重。

中国第一款航海题材免费游戏推出

近期，山东欢乐城网络有限公司与骏网联合推出了《新郑和Online》。《新郑和Online》是由山东欢乐城公司自主研发和运营的一款以“海洋文化”为背景的3D航海网络游戏。在《新郑和Online》中，游戏系统将不再像《大航海时代》或《航海世纪》那样以策略贸易为主，而是以陆地和海上的战斗为主。在《新郑和Online》的公测阶段，欢乐城公司推出了海洋世界杯活动。玩家组成不同的舰队参加活动，通过配合在海洋上展开战斗，成绩优异的舰队将获得丰厚的奖品。

韩国开发《西游记》网游



韩国最近出现了一个新的网络游戏叫《西游记Online》（暂定名），开发商在游戏里设定了两个阵营：人类阵营和妖怪阵营，玩家可在这两个阵营里随意挑选一个。在特定时间里唐僧一行人会出现在游戏世界里。这时候你会面临两种选择——保护他们或消灭他们。人类阵营是保护，妖怪阵营则相反。开发商还希望把西天取经碰到的“108难”都以任务的形式加进游戏里，但游戏的一些设定可能会引起争议，如当你加入妖怪阵营的时候，需要杀死唐僧一行人，作为中国玩家，这种方式你能认同吗？

《无冬之夜2》简体中文官网开通

8月18日，星空娱动宣布开通《无冬之夜2》的简体中文官方网站（地址：www.sunnyinteractive.com.cn），同时，《无冬之夜2》的官方博客也于当日正式启动。通过官方网站的论坛和官方博客，玩家朋友可了解到《无冬之夜2》的最新截图、开发进度、抢鲜视频，甚至能玩到游戏试玩版等。同时玩家也可通过发贴或留言等形式留下意见和建议。

4A-Games宣布推出《地铁2033——最后的避难所》

4A-Games于8月17日宣布将在PC/PS3/XBox 360等平台推出一款3D恐怖生存FPS游戏《地铁2033——最后的避难所》，本作根据俄罗斯作家Dmitriy Glukhovskiy的同名小说改编而成，虽是FPS游戏，却会加入相当多的RPG以及冒险要素。《地铁2033》讲述的是由于大面积的核泄漏，整个世界已是一片废墟，人类几乎全灭，只有当年乘坐莫斯科地铁的人得以生存。因为辐射的关系，比人类拥有更强适应能力的动物得到了进化，产生了新的物种，人类时代已结束，但人类却不愿承认这一点。VDNH是地铁北部尽头的一个居住地，那里由最强壮的人来守卫整个地铁的安全。不过现在却突然遭到一群被称为“DARKENS”的神秘生物的袭击，玩家扮演的主角Artem是住在VDNH的一个年轻人，他要拯救VDHN的命运、整个地下都市的命运，也可能是整个人类的命运。

北美最受期待网游《战锤Online》放出原画图片



《战锤Online》是Mythic Entertainment继《卡米洛的黑暗时代》后推出的作品，采用了AGEIA物理加速这一全新游戏开发技术。MYTHIC总裁Mark Jacobs称《战锤Online》是里程碑式的作品，游戏融合了丰富想象和刺激的RVR模式，这种模式将融合PvP和PvE模式于一体，不仅画面质量大幅提升，种族的特点也更鲜明，游戏因此多次登上北美地区最受期待网游榜。EA也看好这款游戏，不惜斥巨资收购Mythic，将《战锤Online》收归麾下。前不久Mythic放出了游戏的原画图片，进一步展示了这款奇幻网游的魅力。

微软计划改良Xbox 360手柄

日前在Gamefest会场上微软硬件部门经理罗伯特·S·沃克透露了Xbox 360新改良手柄的消息。现在Xbox 360平台上拥有为数可观的FPS游戏，而目前FPS游戏在欧美游戏市场逐渐成为主流游戏类型。为此微软将会对目前的Xbox 360手柄进行改良，但具体的改良细节方案沃克并没有透露。沃克表示，在家用机平台引入鼠标键盘虽然可大幅改善操作精度，但这并不是家用机FPS应该的发展方向，微软也没有计划进行这方面的引入。因此本次Xbox 360手柄的改良将会集中在对右摇杆的再设计，使之能够更好地对应FPS操作，提高控制精度。



电子竞技

人族皇帝Boxer即将离去

韩国战队SKT1近日传来消息，队中的人族皇帝SlayerS_BoxeR将在年内去服兵役，他会暂时离开《星际争霸》，这次的MSL第二赛季也可能是SlayerS_BoxeR职业生涯的谢幕战。对于他的离开另一位著名职业选手Nal_rA表示，无论什么时候都想和SlayerS_BoxeR交手。今年3月份韩国空军曾表示在职业选手中选拔5名电算特技兵，这5名职业选手仍将以个人身份参加电子竞技比赛。



suhO和fly 100%入选PGL魔兽赛中方阵容

继8月17日PGL官方宣布已确定两位中方的参赛选手：WE.IGE.Sky以及wNv.xiaoT之后，8月18日下午，PGL又对外宣布了最后的两位选手名单——他们分别是来自WE俱乐部的WE.IEG.suhO（苏昊），以及来自Hacker俱乐部的选手Hacker_fly100%（陆维梁）。Sky、suhO、xiaoT的入选应该说比较符合目前中国魔兽的整体格局，他们3人在各自种族中的地位在国内都是无可替代的，但fly100%的入选就有些争议。PGL组委会相关人士表示，fly100%在CEG北京站总决赛上力克Sweet夺冠让他得到了圈内选手、媒体及各大赛事组织者包括PGL组委会的关注。



我们为什么要真实性?

■本刊记者 生铁



有时候，特别是在纷繁的环境中忙碌了一天之后，我坐在窗边，当周围的一切都在黑暗中安静下来后，免不了设想一下自己心中所谓完美的游戏：这个游戏应该是一个以第一人称视角展开的角色扮演游戏。在技术的推动力下，这个游戏的环境效果应该相当出色，而NPC人物则在真实的时间系统中拥有自己真实的生活轨迹。比如，我所控制的角色，如果他什么都不做，完全可以像我一样安静地坐在某个港口茶馆靠窗的座位上，坐上一个小时。而我对面坐着的NPC则表情自然，他可能坐上半个小时，有自己的小动作，栩栩如生，目光中若有所思。之后到了一定的时间，他就该去做自己的事情了，如果你跟着他，可以看到他去幼儿园接自己的孩子，或者去公司伏案工作。

这个想法在笔者观看到一款叫Alan Wake的新游戏开发画面时，越发地强烈了起来。这是制作《英雄本色》的Remedy Entertainment公司即将在2007年推出的游戏。这个游戏的画面所营造出的那种气氛，和我想象中的那种无限真实的RPG非常相近，一个虚无飘渺的RPG……



Alan Wake

实际上不止一个人告诉我，《上古卷轴IV——湮没》已经达到了我所想象的境界（虽然它是奇幻题材而非现代题材）。这个在今年3月推出的作品的表现的确令人惊讶，自由到你可以像在现实生活里那样为所欲为。有人告诉我他在这款游戏中体验到了最初玩网络游戏时的快乐。可我觉得它比一款网络游戏更可靠，你会在一条荒凉的林间小路上看见一个陌生人从远处骑着瘦马缓缓而来——对，这恰恰是我希望一个游戏所应有的感觉，可是，这个人不会像在网络游戏里看到的玩家那样，起着奇怪的名字，而且不耐烦地蹦跳着飞跑过去。

我不信任网络游戏，因为网络游戏不可能是一个虚无缥缈和宁静的游戏。

在《上古卷轴IV——湮没》推出1个月后，由老牌英国开发商Monolith开发、世嘉公司发行的恐怖游戏《炼狱死囚》（Condemned：Criminal Origins）在PC平台上推出了。从没有一款游戏能使笔者保持长时间、多次数的惊竦感，而这款游戏第一次产生了这样的效果。



Condemned：Criminal Origins

在游戏伊始，夜晚，在破旧的仓库里，你所扮演的FBI连续犯罪调查组探员进入到一个发生了凶杀案的犯罪现场。除了那些眼花缭乱的破案工具，还有两位出色的警官NPC，他们的台词和动作非常出色，毫无生硬感，这一点甚至连《半条命2》（Half-Life 2）中的NPC人物都无法与之相比。《半条命2》中的NPC在真实性方面已经落伍了，或许他们会站在远处絮絮叨叨，可是他们不会像《炼狱死囚》中的胖探长那样顺嘴开句玩笑，然后习惯性地作出一些小动作——当然，在接下来的情节中，你知道他被杀害了。

这款游戏中还会出现恐怖影视片中惯用的视角移动的方式来吓唬玩家。例如当你亲自控制角色在环视周围的环境时，身边的人物或物品就会凭空消失或出现，在黑暗的空间中，这一切都营造出一种真实的感受。Monolith公司早年起就有“血腥美学”主义的倾向。但是无论是F.E.A.R.，还是《炼狱死囚》，游戏的气氛都达到了一个新的高度。

在对游戏角色真实性的模拟中，《寂静岭2》的开头部分，男主角在厕所中疲惫地以水洗面的片段也堪称经典。现在，不仅是图形技术上，笔者的梦想越来越有成真的可能，在游戏的架构上，这种设想也并非不能实现。《侠盗猎车手3》（GTA3）系列在游戏的NPC及任务架构设计上，也已经达到了一定的高度。

但是为什么所有的游戏都要格外强调“真实”的特点呢？其实游戏越真实，它离现实生活也就越远。游戏在近两年来的发展一直没有停滞。跨平台推出作品带来的利润使开发商有条件进一步使游戏更为真实。电影工业的那一套准则也在逐渐渗透进游戏行业，无论是游戏的结构设计，还是剧本的撰写，均有一些达到好莱坞一线电影素质的游戏佳作在渐渐出现。在这个时候，探讨游戏的艺术性和娱乐性的分界已经不再重要，任何一种新的视听媒介产品，它的评判标准也必将是新的，是与众不同的。我想很多玩家都会像笔者一样，想象着游戏可能达到的限度——其实我们也不知道，向真实无限地靠拢这是否会是一个危险的趋势，但是越是危险的东西，有时也越有吸引力，不是嘛？而我们所探讨的真实性的一切前提，是建立在电脑技术开发人员的智慧之上的。Monolith公司的CEO Samantha Ryan说：“只有新技术才能允许我们将更多的现实元素融入游戏的环境中。”

17GAME 打造水上嘉年华盛会



■本刊记者 司马平安

你是否还对上一期记者视点中我们有关游戏与明星之间的讨论记忆犹新。在那篇文章中，我们主要描述的是网络游戏与大腕之间的故事。而那些还未成名、正在拼搏着的年轻人似乎还不能扛起游戏的大旗。可是实际情况并非如此。这不，在知名网络游戏《热血江湖》的周年庆典上，我们便见到了《梦想中国》的十强选手，为现场的一千多名《热血江湖》玩家及网游界人士登台献艺。据了解，这还是国内首次电视明星选秀节目参与网络游戏的庆典活动。





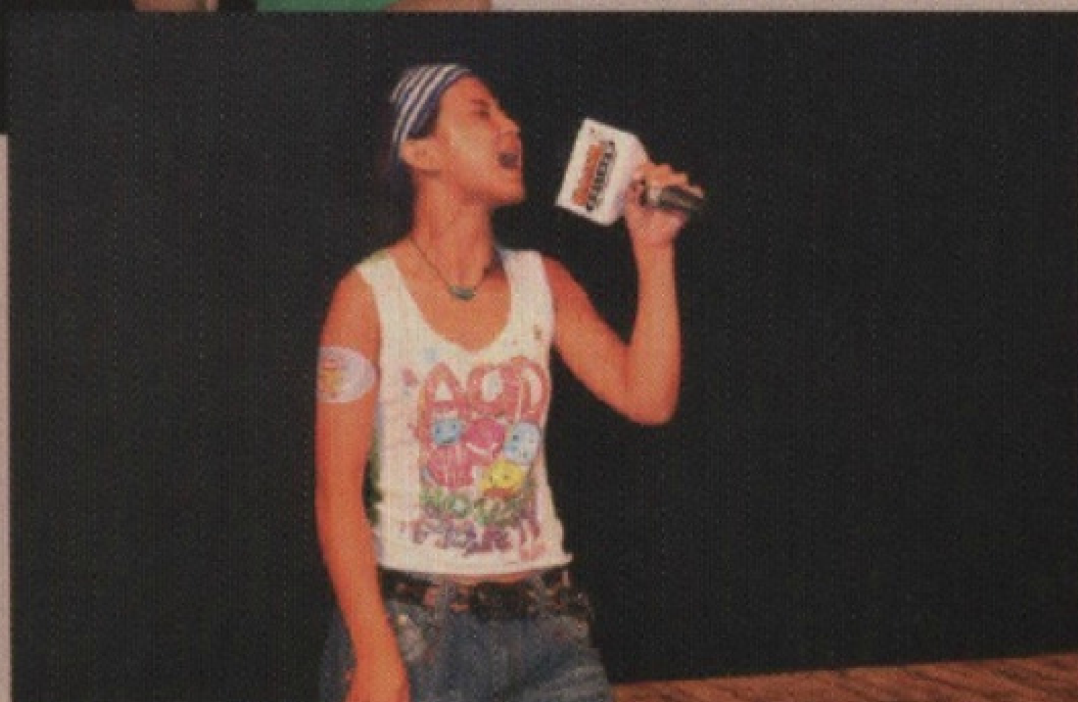
网络游戏的市场部人员看来总是要绞尽脑汁，尽可能地推陈出新。谁让他们背后的产品是游戏，而他们要服务的又是喜欢追新逐异的玩家。

所以，在这次庆典活动中，我觉得现场的1000多名观众恐怕对于海豚的热情要高于《梦想中国》的选手。

本次水上盛典取名"梦想·江湖"，是国内网络游戏运营商17GAME为其明星产品《热血江湖》周年庆而举办的。熟悉这款游戏的玩家都知道，《热血江湖》是一款轻松的Q版武侠游戏，游戏画面干净清新，人物造型活泼可爱，内容上则加入了更多健康、积极的因素，强调情感与智力在游戏中的培养，鼓励玩家进行充分交流与团队协作。但他们可能不知道，《热血江湖》已创造了登记用户超过3000万、最高同时在线人数突破30万的骄人成绩，荣获"2005年度最佳免费网络游戏"等多项大奖。大家不知道这些的另一个原因在于，17GAME和其他一些总是喜欢用数据说话的厂商不同，他们似乎更喜欢搞一些大型的与玩家互动的活动，譬如在《热血江湖》成功运营一周年的到来之际，17GAME便特意举办了"热江对对碰""江湖博客赛""热江阳光大使"等一系列庆祝活动，而这一次又在北京动物园海洋馆举行了水上盛典的大型活动。

其实在本次大会上，17GAME自认为庆典压轴大戏不是激情四射的海豚、聪明好学的海狮，也不是《梦想中国》的选手高歌的《Sinereta》《大家闺秀》《妙妙妙》《Lydia》等歌曲，他们认为本次盛会的升华核心应该是在庆典即将结束之前，17GAME以阳光大使的身份向到场的所有嘉宾表明了自己即将关注公益事业的决心。

在会上，17GAME官方向到场嘉宾讲述了自己从创建到发展直至今日的曲折历程。作为一个中国游戏产业先进的娱乐平台供应商，17GAME以其优秀的服务与专业的技术始终以打造中国第一游戏娱乐平台为发展目标，经过《热血江湖》一年的成功运营，17GAME表示在今后的事业发展中将不再仅仅局限于游戏行业，而会将自身目标定位在关注整个社会的需求与发展之上，最后，17GAME官方负责人以充满信心的姿态与坚定的决心表达了17GAME即将关注并投身于公益事业的意向。



"化身阳光，关爱社会"原来也可以是游戏的主题曲。



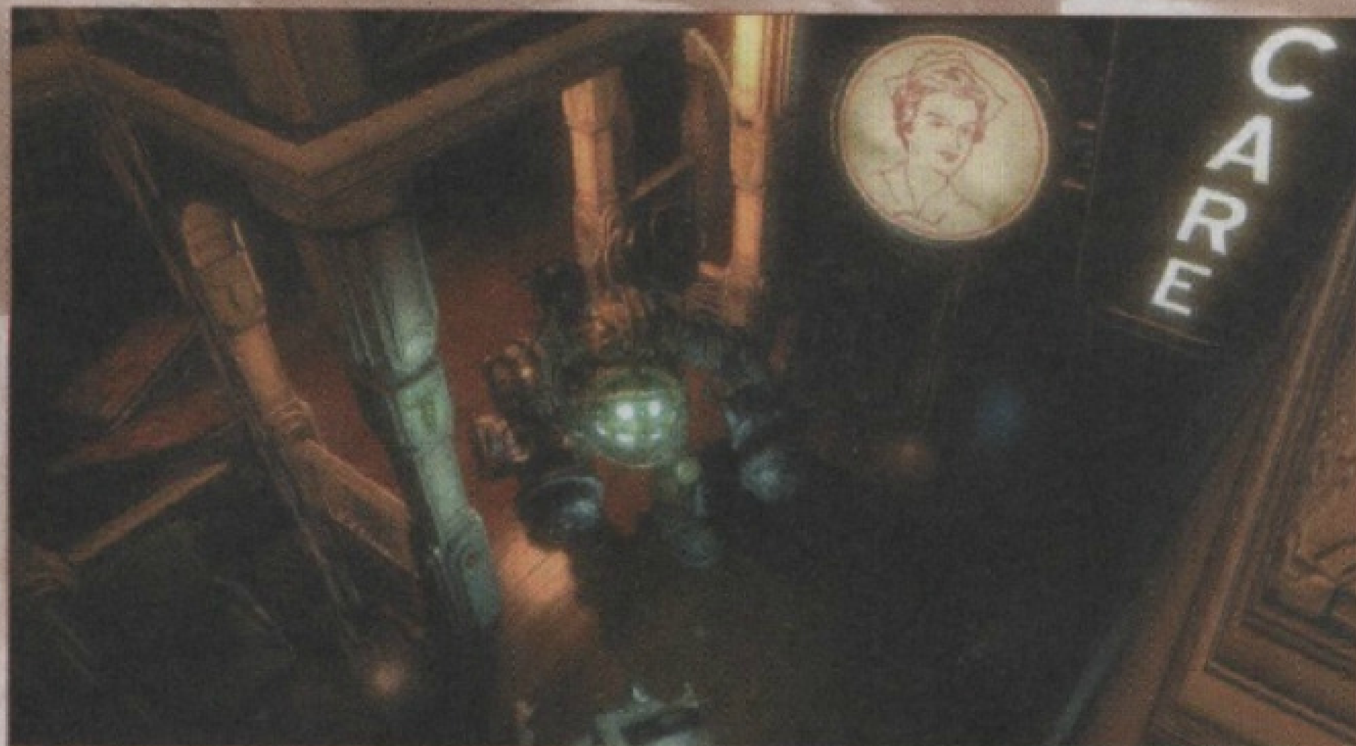
类　型：	第一人称射击
制　作：	Irrational Games
发　行：	Take Two
上市日期：	2007
推荐度：	★★★★

生化震荡 Bioshock

■北京 jhvh

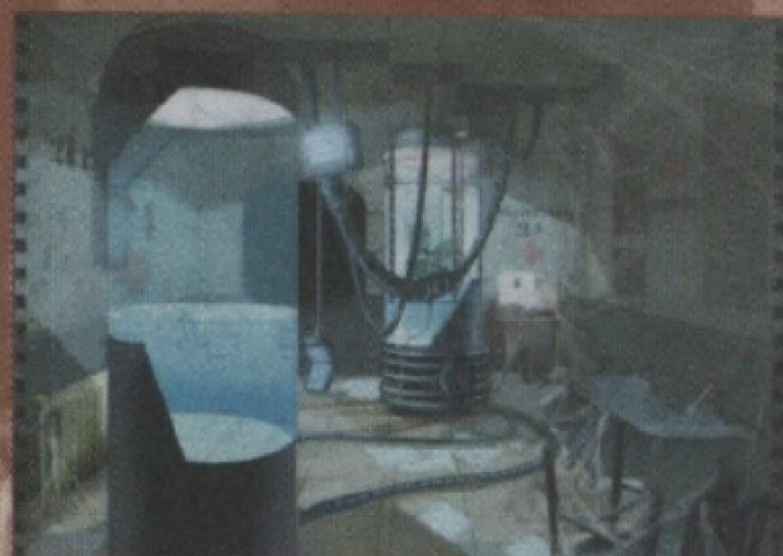
Irrational Games在1999年制作过一款极为成功的游戏——《系统震荡2》，是一款科幻背景的第一人称射击游戏。大多数人认为，这款包含了角色扮演和第一人称射击要素的游戏之所以获得好评，应归功于灵气逼人的Looking Glass Studios，其实Irrational Games也参与了开发工作。《系统震荡2》推出后，在玩家中取得了非常不错的口碑，国外多家媒体将它评选为年度最佳游戏或年度最佳角色扮演游戏。当年这种取材众家所长的综合类型还相当罕见，在其后的《杀出重围》获得了巨大的赞誉亦可窥见一斑。其后，Irrational Games与合作伙伴的命运不同，它开发了一系列独特的佳作，比如《部落——复仇》《自由力量》系列和《SWAT4》等。

Irrational Games曾明确表示过没有所谓《系统震荡3》的存在，但是在2004年10月向公众展示了《生化震荡》的一些细节后，很多《系统震荡》系列的玩家疯狂了，他们在BBS里关注和讨论着这款游戏的一切。实际上《生化震荡》并非《系统震荡》的续作，甚至与《系统震荡》没什么关系，但《生化震荡》也为玩家提供了惊悚的游戏体验。



所有角色不得不身着笨重的潜水服，看起来像某日系养成游戏中的战斗装甲

《生化震荡》的早期故事恰似集合了《生化危机》与《重返德军总部》的剧情，一个二战时期被荒废的生物实验室，一些由人体改造的实验性生物。游戏的主要背景呈现出一个水下的乌托邦社区，它同时也是一个巨大的基因实验室，在这里进行着各种超出自然法则的研究。游戏中包含大量结合人类肢体、器官和其他物种特征的混合生物，它们的非人类特征可能来自自然界中的一些真实生


生化试验的概念图，这是一家废弃的二战时期医院


这仍然是3D概念图，不过游戏引擎的最终效果应该与此类似



游戏中的背景世界充满1920年代的风格


还是能看到充满医院风格的诡异场景


混合人类与节足虫类特征的生物


对于Xbox 360，游戏设计了专门的子弹切换映射键，但还不知道PC版如何处理


一个孤立的水下社区营造出幽闭恐怖


DEMO中出现的一个角色，他也身着笨重的潜水服，但未必是你的敌人

物。Irrational想在游戏中实现“人工智能生态系统”，所有的生物都有着各自的本能习性，它们的行为会遵循本能的指引；玩家面对的不是精心设计的脚本，而是一个真实互动的生物群落。举例来说，游戏中一种代号为“雄蜂”的生物，每天的工作就是外出寻找尸体、进食和加工成包含DNA信息的精制品，还有一种名为“掠夺者”的物种专门保护它们。玩家可以通过巧取豪夺等多种手段获得这些包含“粒体”的遗传原料，然后将它们当作针剂注入到自己体内，进而融合多种不同的物种基因，以适应环境。

听起来是乎有些恶心，不过在游戏中，掌握这些“粒体”用法与用量，对于游戏进程和战斗都是十分重要的。它可使玩家的角色快速适应环境，获得各种特别的能力。比如抵抗高温，在一间充满怪物的高温房间中，普通人完全无法应付这种状况。如果你有对应的“粒体”，就可以忍受这种环境，找到控制温度的设备，将温度降下来，然后再回去消灭依然深处不利环境的对手。角色承受“粒体”的数量是有限度的，玩家可以更换不同的“粒体”以获得所需的各种能力。这就好像是《杀出重围》中的系统模块，于是游戏中体现了角色扮演的培养元素，也使玩家在规划角色时必须考虑到不同的策略。选择“粒体”的取舍好比是万智牌中手牌的取舍，玩家要选择正确的“粒体”以面对游戏中的种种情况。当然，作为FPS不可或缺的元素——武器，自然其重要程度也不会低于“粒体”赋予的能力。游戏中有5个不同的武器类别，包括手枪、霰弹枪和步枪等。比较特别的是，《生化震荡》中的武器不再是单独的个体，玩家可以获得组件，来自己组合适宜的武器。一支步枪、一支狙击枪或是火力强大的榴弹发射器，都可借由玩家的选择来实现。一些升级组件可以合成生物扫描设备，通过它们可获取一类生物的清晰照片，进而玩家可获得这类生物的弱点信息。如果是一张高品质的怪物图片，在以后遇此类怪物的战斗中，你的角色还可获得加值。

游戏早期只公布了一些概念图，不过Irrational的美术总监宣称，借由虚幻引擎改良的部落引擎（也就是《部落——复仇》的开发引擎），《生化震荡》将有足够的表现力达到策划上的惊悚要求。在后来Irrationa与EA、VU GAMES和Crave发生了一系列发行与商标之间的纠纷，经历了搬家风波之后，Irrationa终于稳定了下来，现在已然被Take Two接手。虽然这并不代表《生化震荡》日后的开发工作会一帆风顺，不过Irrationa和Take Two都在力挺《生化震荡》。这款游戏也会出现在次世代主机Xbox 360身上，虽然近来Ken Levine关于《系统震荡》的发言有些暧昧，游戏的英文名称也做了小小变动，但是在2006年E3上《生化震荡》大放异彩，几乎所有的媒体都给予了极高的评价，看来这款游戏会大受欢迎是肯定的了。P


游戏中提到了社区的保全系统，不知道你面对的大家伙是机器还是异变的怪物


这是DEMO中出现的潜水服怪人，他总是保护着小女孩，而小女孩负责收集死尸上的器官，他们是游戏中的关键角色



《魔法门之黑暗弥赛亚》单人DEMO试玩手札
Dark Messiah of Might & Magic

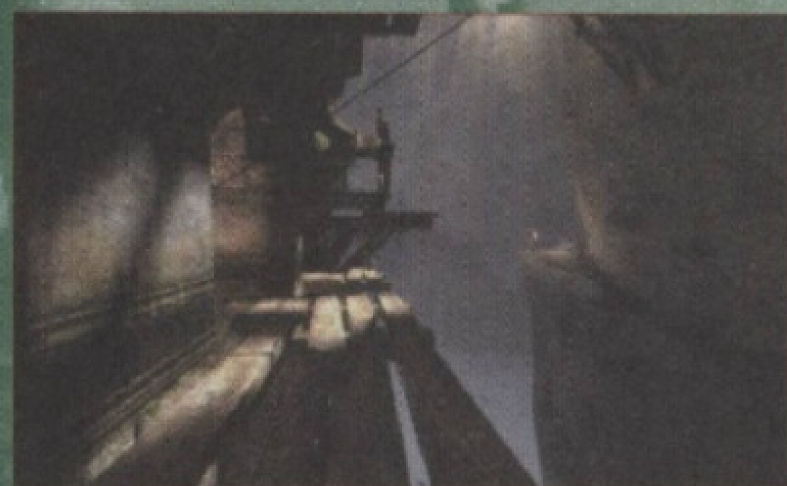
类　型：	动作
制　作：	Arkane Studios
发　行：	Ubisoft

系统配置要求：
操作系统：Windows XP
CPU：P4 3GHz
内存：1GB
显卡：256MB
硬盘空间：2.6GB
推荐度：★★★★☆

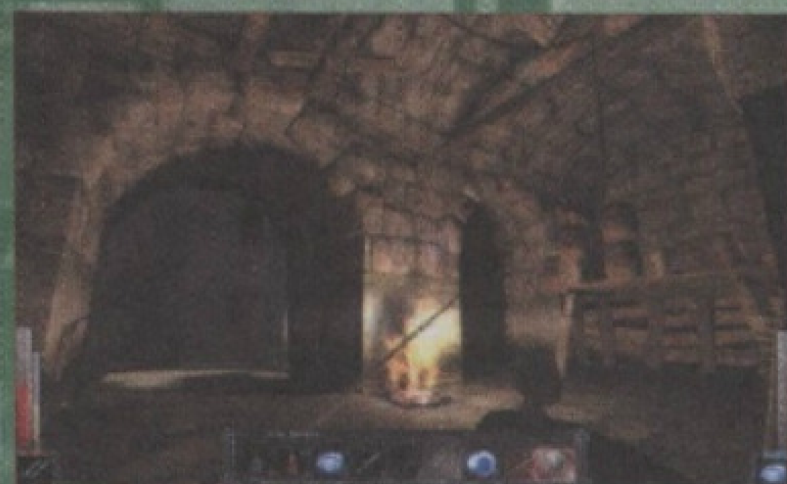
■北京 Merlin

“魔法门”系列是一个传奇，在上个世纪90年代和更早的时候，作为与《创世纪》（Ultima）、《巫术》（Wizardry）齐名的三大RPG系列之一，曾给许多如今已经年长的游戏玩家留下了美好回忆。但随着RPG从它最辉煌的年代渐渐衰落，魔法门系列也进入了一个需要变革的时期。当然，如果不是这一系列的发行权牢牢掌握在铜臭气越来越重的3DO手中，它未必不会像今天的《上古卷轴》那样，从一个不太显眼的游戏系列俨然成了如今RPG的旗手。但魔法门的命运注定多舛，《魔法门IX——命运之书》恶评如潮，尽管3DO曾以《魔法门——十字军战士》在动作类型游戏领域作出尝试，也以失败而告终，而《英雄无敌》系列也没有挽救飘摇中的3DO。终于戏剧性地，3DO关门而去，《魔法门》系列的开发权被Ubisoft唾手而得。

人们下意识地认为，Ubisoft要比3DO严肃得多，或许这个系列会有重新辉煌的一天。可Ubisoft近年来虽步伐稳健，但总归也是“利”字当头，要他们冒险开发一款可能会较为小众RPG的风险，要比动辄卖出百万的动作游戏大多了。因此，我们今天最先看到的就是用魔法门的名义开发的一款动作游戏《魔法门之黑暗弥赛亚》（以下简称DMMM）。



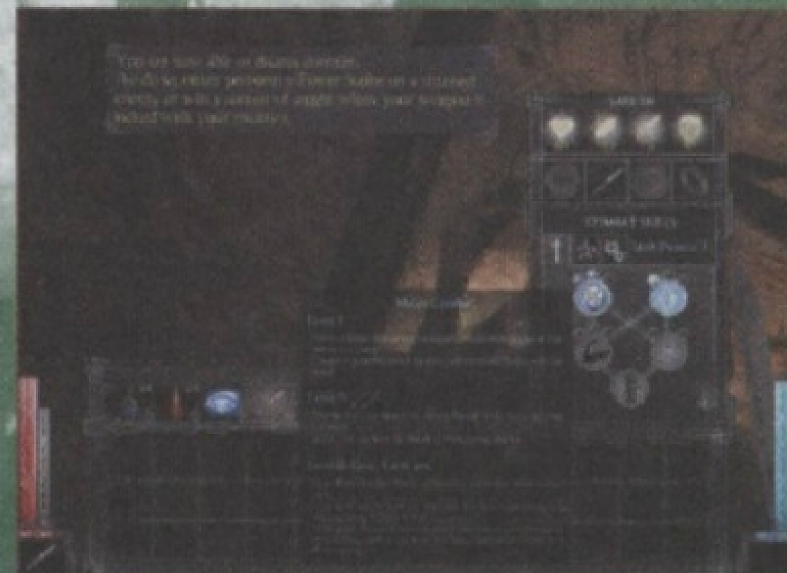
一个Source引擎的完美应用，漂亮的画面中找不到一点瑕疵



只要踢断一根柱子，右边的那些木桶就可拿来当作武器了



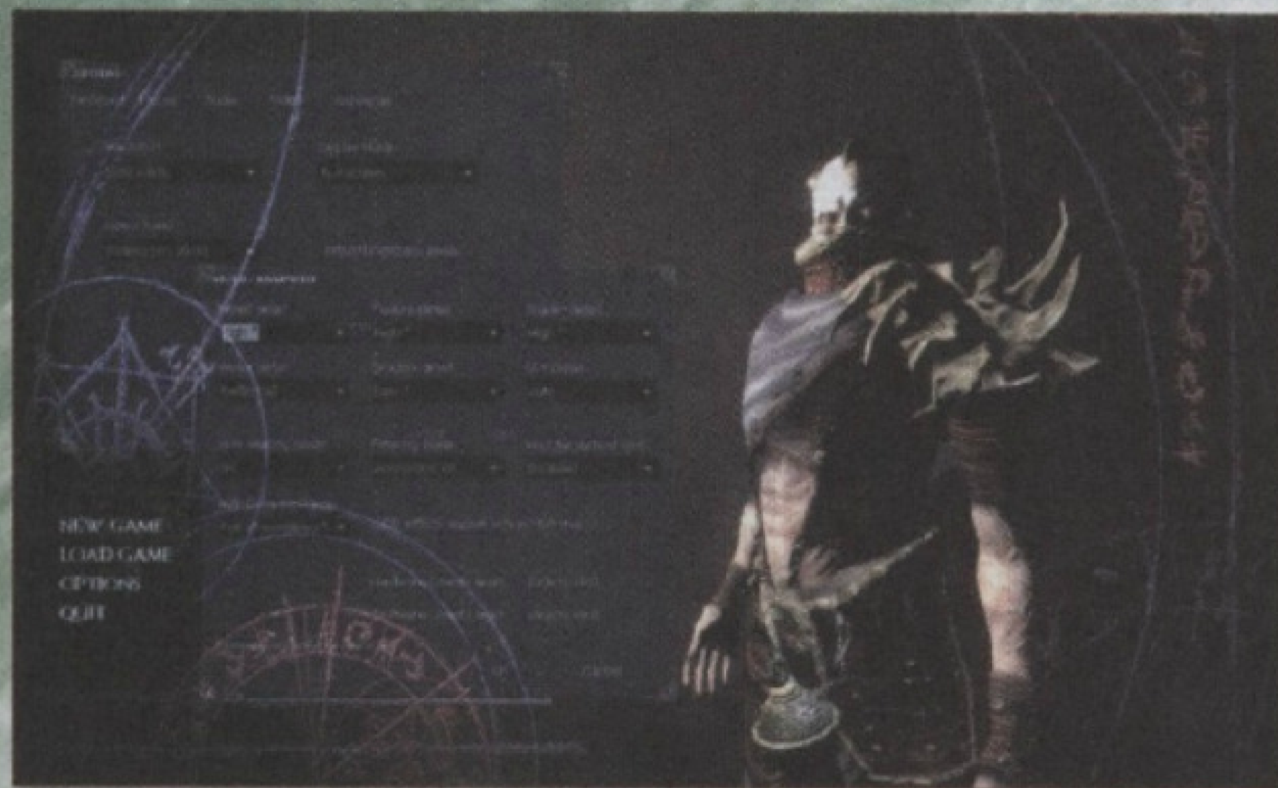
夜视模式——在钻下水道时免不了要用到的技能



技能菜单，一个让你想起“魔法门”的地方

一件华丽的外衣

相信大家还记得《魔法门IX》那个执行效率不高、画面也算不上出色的3D引擎。那虽然是魔法门系列在引擎上的突破，却没有给人留下什么美妙的回忆。DMMM在开发时选择了Source引擎的加强版（《半条命2——第一章》中模拟人眼看到强光的效果同样应用在DMMM中），这



一个标准的《半条命2》式界面



居高临下的一脚往往事半功倍

是个很明智的选择。除了技术优势之外，Source引擎并不以《上古卷轴》那样谁都跑不动的高画质为特色，它更善于用数量适中的多边形和远算不上夸张的光影效果表现一个极尽写实的世界。对DMMM表现出来的风格而言，它无疑是很合适的。在最初那个神庙场景里，通过真实的贴图和光影处理表现出了极佳的游戏氛围。那种感觉就像你正在玩《神偷》的最新一代，神秘、古旧的味道处理得十分到位——尽管游戏的配置界面没什么改



很……残忍的“背刺”

动，却总是提醒你这是一个《半条命2》的古代版本。

Source引擎在图像细节表现上的精致，无疑给DMMM的世界增光添彩，可以说，这是目前利用这一引擎制作出的画面最出色的游戏。而继承自Source引擎的强大物理表现力，同样为游戏贡献了一些可以互动的项目。就像你在《半条命2》里习惯了用重力枪吸附物体、用撬棒打破箱子一样，在DMMM中，你可以打破场景里的每个木箱去寻找补给品；也可以一脚踹塌屋子一角的支撑木头，让高台上摞得整整齐齐的木桶满地翻滚，然后，你就可以抓起这些坚固的木桶朝敌人的脑袋上招呼了——绝对威力强劲，只是效率不高，在俯身举起一个木桶时，恐怕敌人已经捅你好几刀了。当然，作为偷袭，这些可以搬动的物件总是可以给你带来意想不到的乐趣。

重点，它是一款杀人游戏

DMMM此次发布的单人DEMO安装程序竟有1.4GB之大，而事实上，你只能体验到半小时左右的游戏流程，只有一个略显平淡的训练关和一个看上去只能玩到一半的简单任务（下载一个特别的存档可以玩到后来打Boss的场面）。就目前的DEMO来说，DMMM的确是个比较传统的动作游戏，区别只在于它是一个“魔法门”游戏，必须使用主视角。如果可以使用第三人称视角，你就当它是个《波斯王子》好了。虽然，在这个游戏里不可能像猴子那样在悬崖上跳来爬去，但可以像那位王子一样享受战斗的乐趣。是的，多数时候，你所做的并不是像一款RPG那样在世界里探索、接受稀奇古怪的任务，而是按照一个早就限定好的单线式流程完成各种任务，其主要的部分就是杀敌……

在DMMM早前公布的资料中，我们已经知道你可以成为战士、法师和刺客3种职业之一。而在DEMO中，其实游戏并没有明确指出你的初始角色是哪种职业。事实上，你的快捷栏里会塞满以上3种职业都会用到的武器和技能。如在第二关，你会获得一个叫做火影箭的技能，它允许你的手上燃着火，然后耗费一定的Mana将一个火团发射出去打击敌人。而在你的技能菜单里，主要有增强近战攻击和魔法威力的两大技能树。在第二关一开始，你可以得到6个技能点，这似乎是完成前面的任务后自动得到的奖励。你可以将技能点任意分配，或许就是这里配点的不同，再配合以后武器和装备的选择，才能真正培养出一名战士或一名法师。但我必须说，这技能树看上去并不比《无人永生2》里的RPG要素要高深多少。于是，至少在DEMO里，你并不需要为了技能点的分配而头疼，你只需想办法把眼前碰到的敌人干掉就可以了。除了前面已经提到的那种方式，你还有很多办法干掉敌人，主要分为偷袭和正面战斗两种。偷袭有几种方法，在敌人背对你时，你可以搬个箱子在后面砸，也可以将匕首直接“送”入他的后背；如果敌人恰好站在悬崖边上，一脚把那可怜虫踹下去也未尝不可。正面的战斗有防御、普通攻击、蓄力攻击以及终结技几种基本方式，而更多的变化则取决于你手里握着什么武器。如果你手中是一把剑，那么将敌人击倒后可以高举宝剑将他刺个透心凉，有些时候你也可以在敌人站立时一剑当胸刺透（这些场面因为总是喷涌出数量夸张的血浆而看起来十分血腥）；如果你手里握着一张弓，可以凑近火堆将箭头点燃射向敌人，然后看着他们被烧成焦炭。虽然弓很少用在快节奏的战斗中，但一箭封喉的感觉也是很美妙的（你可以把技能分配在箭术上，从而可以放大瞄准时的视角）。当然，你也可以这么玩——前面已经提到了Source引擎对物体物理性能的真实模拟——你可以站在高处，比如楼梯口，把一群敌人都引到这里，然后把最先冲上来的那个人一脚踹下去，看着下面的人互相碰撞、东倒西歪，也许还有个把敌人会爬起来一瘸一拐地想要报仇呢。

一款不错的动作游戏

好吧，这些战斗很有趣，但却和传统意义上的“魔法门”没有什么关系。除了游戏的背景设定之外，几乎就找不到什么“亲切”之处了。

按照游戏开发者的说法，游戏中会包含一些经典的RPG要素，但从DEMO来看，这些要素恐怕没有想象中那么多。其实，如何定位这款Ubisoft出品的第一款魔法门游戏需要看你玩游戏的喜好。

诚然，许多魔法门的老玩家对它没什么兴趣，但如果单纯将之看作一款动作游戏，其实它的战斗情节做得很细致也很有特色，只要流程不要太短，应该是个中上水准的佳作。但我似乎已经感觉到了当DMMM正式推出时可能遭到的口诛笔伐，是的，谁让它不甘寂寞，定要挂着“Might & Magic”的金字招牌呢？P

上市游戏热报

■晶合实验室 Emily

游戏名称 南茜·朱尔——时尚设计危机

Nancy Drew: Danger by Design

类型：冒险解谜
制作／发行：Her Interactive
上市日期：2006年8月6日
推荐度：88

此次南茜将充当巴黎豪华女装时尚界的一名设计助理，暗中调查著名时装设计师Minettte的一系列古怪举动。



游戏名称 石油帝国

Big Oil: Build an Oil Empire

类型：模拟
制作／发行：Tri Synergy
上市日期：2006年8月7日
推荐度：75

游戏中提供了17个特定的历史时期，你可从中挑选一个，开始建立自己的石油帝国并尽可能地取得世界石油掌控权。

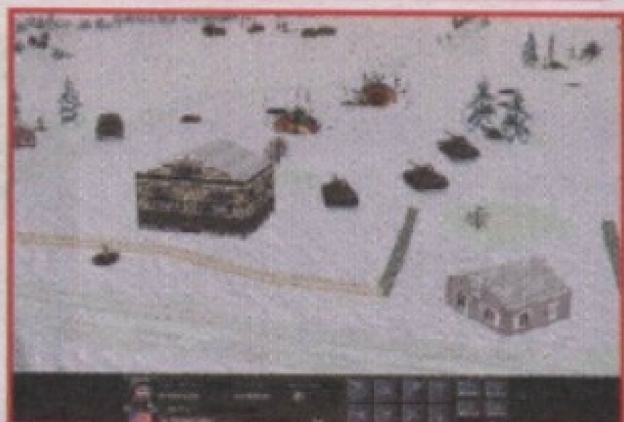


游戏名称 战斗任务精选

Combat Mission Anthology

类型：策略
制作／发行：Big Time Software
上市日期：2006年8月8日
推荐度：75

本次推出的精选集中包括了《战斗任务》《战斗任务2》和《战斗任务3——非洲军团》3个部分。



游戏名称 装甲指挥官——冬季风暴行动

Panzer Command: Operation Winter Storm

类型：回合策略
制作／发行：Koios Works
上市日期：2006年8月12日
推荐度：80

战斗时，每回合由2个40秒的阶段组成，玩家需要在前40秒想好战术，然后在后40秒内按照刚才的策略进行部署。



游戏名称 地牢围攻 II——破碎的世界

Dungeon Siege II: Broken World

类型：角色扮演
制作／发行：Gas Powered Games／2K Games
上市日期：2006年8月5日
推荐度：90



2002年，《地牢围攻》一代的出现令RPG迷们颇为兴奋了一阵。2005年初秋，其二代产品在众多玩家和媒体的期盼中推向市场。也许是由于3年的制作周期过于冗长，二代的好评和受欢迎度远不如前作。资料片的发行商2K Games有了前车之鉴，缩短了资料片推出的周期，在距离二代上市不到一年的时间内带来了最新的资料片《破碎的世界》。



资料片的故事延续了二代游戏的剧情。由于二代中最后的世界毁灭事件，Aranna已经成为一块被笼罩在黑暗之中的不毛之地，这次玩家的主要任务就是和伙伴们一起打败邪恶的黑暗巫师，让世界重见光明。资料片通关大约需要10小时，如果再加上所有的支线任务，整个游戏时间则需15小时，相对于原作的40小时来说，资料片的份量还是很足的。新加入的40种生物、2种新职业以及可怕的精灵族的敌人，都会让玩家的游戏旅程充满了惊险和刺激。说到精灵族的敌人，你最好小心，不要成为被他们活活撕成数块再胡乱拼凑在一起的对象。



一进入游戏，玩家就是一个高等级的角色，自然你所面对的也不是些白痴级家伙。你的敌人的AI也是经过调整的，有些敌人甚至会通过装死的招术来诱骗你接近他们，然后突然对你进行攻击，令人防不胜防。

游戏的整体风格一如从前，还是相当阴暗，场景十分丰富，包括巨大的地下城市、灰暗的死树林等。制作者之所以采用这种风格，笔者认为也有使大招华丽效果加成的作用。游戏中，出现了驴子以外的新宠物，这对那些喜欢收集各色垃圾的玩家来说可能是个好消息。

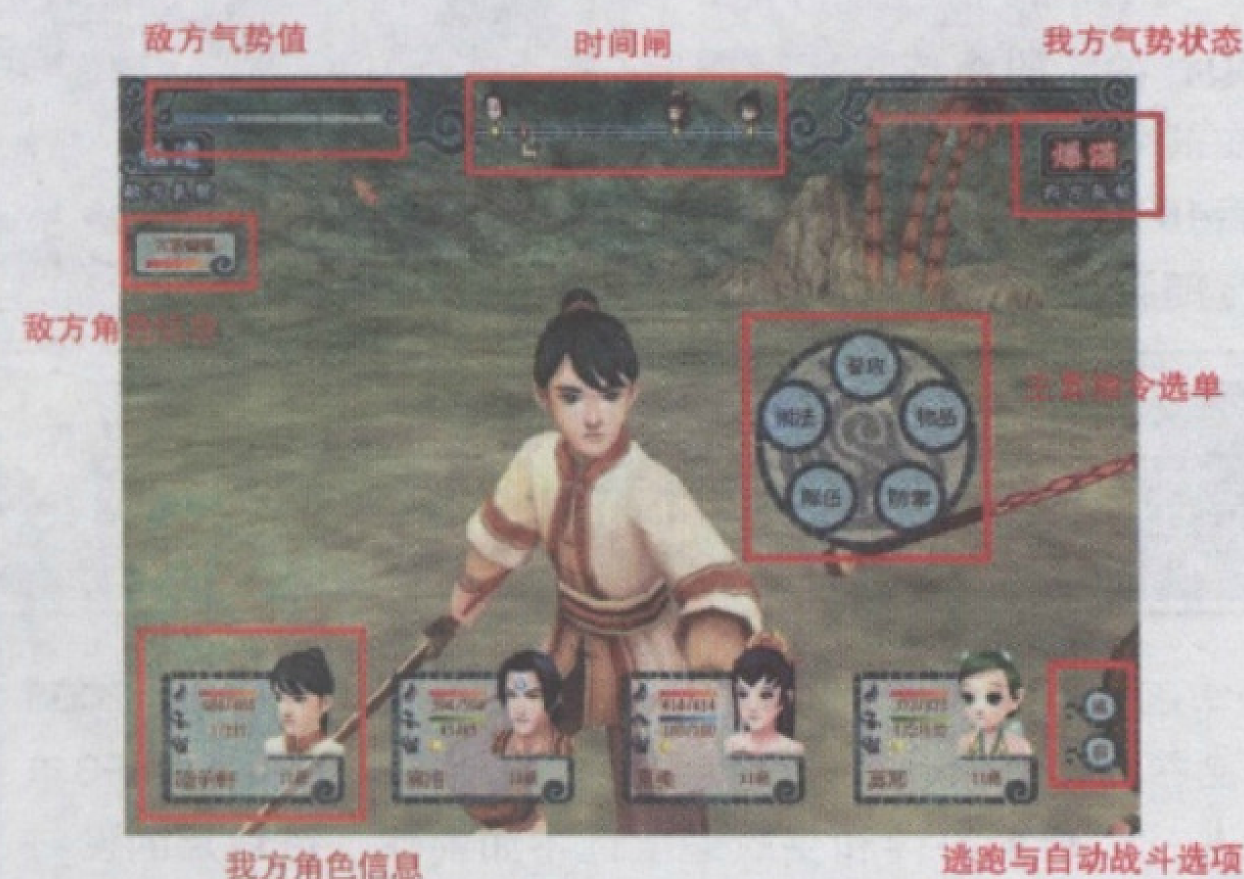
上市游戏热报

游戏名称 轩辕剑伍——一剑凌云山海情

类型：角色扮演　　制作／发行：DOMO小组／寰宇之星
上市日期：2006年8月15日　　推荐度：75

作为暑期，或者说今年来难得一见的中文RPG来说，《轩辕剑伍》的面市对国内玩家来说的确是一则好消息。对于“轩辕剑”系列的剧情、画面已经无需笔者赘述，玩家们早已了解，在此笔者就该作的战斗系统浅谈几句。

本作继续使用了玩家们最为熟悉的“时间闸”半实时制战斗模式。战斗的进行方式将取决于“时间闸”的运作，也就是敌我双方依其速度能力决定攻防顺序，而装备、术法以及等级等要素都会对“时间闸”产生一定的影响。



战斗界面介绍

每个角色的能力值都会受到等级以及属性的限定，除了提升等级外，只有使用特定的物品或是术法才能加强自身的属性数值。术法或招式的使用次数取决于灵力与体力的多寡，而这两者又与等级的高低相关，是随之增减的。其中，当玩家要使用极具破坏与杀伤力的绝招时需要注意一点，因为每升一次等级就能得到一个绝技点，但一个绝技点只能使用一次大绝招，也就是说使用后必须等到下次升级才能再度使用，而且无法累积使用次数，所以要审慎使用。不要只图一时之快瞬秒了小怪，却饱受Boss的摧残。

乏味的战斗升级往往成为角色扮演类游戏最为人所诟病的元素之一。DOMO小组为了避免玩家单一的右手无名指的点击动作，而特别设计了“自动战斗”系统。每个角色可依据其不同的能力与属性进行自动攻击，而且玩家还可将道具、术法或是绝招进行安排，在战斗中合理使用。虽然说，这样的设计解放了部分玩家，但在实际的战斗中，也有部分玩家会变得更为昏昏欲睡——显然，坐在一边看只能让他们更加无所事事。


游戏中的大魔头——九凤


寒洛装备技能“雷爆”，可大幅度提升攻击力，但每回合会消耗体力15点

游戏中，一支队伍的人数上限为8人，战斗时会有4个站在前排直接参与战斗，另外4个则作为后备力量。当战斗中有人员伤亡时，玩家可通过“更换队伍”的命令直接替换人员，但换人命令会消耗一回合。


陆承轩攻击招式——“翔龙斩”

新加入的“气势”值也有着不容忽略的作用。每个人物都有其基础气势值，不过只有在战斗中出现在前排的4个人才会被计算出来。一开始的气势初始值是前排4个角色的平均值，然后会根据战斗中出现的绝技、暴击、躲闪或是死亡等而有所增减。气势值的高低会直接影响到角色的攻防操作。气势共分为低迷、中庸、高昂、爆满4个阶段。当队伍成员进行更换时，气势值会再度被平均化——其他各项数值则不会如你所愿地产生任何变化。

战斗时使用的术法分为招式、装备、仙术、绝技。使用招式与装备消耗体力，使用仙术时则消耗灵力。招式攻击是物理攻击，仙术攻击则具有阴阳属性的伤害加成。比起五行相克来说，阴阳属性的设定要简单许多，正为阳，负为阴，零则视为无属性。但只有攻击仙术才有阴阳属性的区分。计算法是：（使用法术的属性数值＋人物自身的属性数值）/2，将其与目标属性相比较。如果比较结果为不同属性或是零的话，就可以给敌人带来伤害。属性数值差异越大，所造成的伤害值也就越高；与此同时，敌人对你所造成的伤害也会随之增加。若是敌我双方属性相同的话，不仅攻击会失效，使用的法术还有可能被敌人转化为灵力吸收。P

空前而不绝后

从《使命召唤2》看COD系列的发展与提升空间

■江苏 十大恶劣天气

《使命召唤》（下文简称COD）系列已经成为了二战题材射击游戏的代名词。对于这个系列而言，再多的溢美之词都不为过——"二战FPS做到这个份上，估计是到头了"。

果真做到了"空前绝后"，对于期待更多战场体验的玩家而言，恐怕不是什么好事。COD的开发组，无论是EA时期的2015小组还是重新组成的Infinity Ward，他们过往、现在以及未来很长一段时间内的看家法宝都会是二战题材射击游戏，"空前绝后"如果真成为现实才是一场灾难。本文分析COD2这款里程碑式的作品，通过总结它"空前"的成分，来找出其可提升的空间。空前而不绝后，无论是对于这支优秀的开发团队，还是从MOH系列到COD系列一直支持他们的爱好者而言，都是一件幸事。

人机界面

COD2的人机界面可以说是近年FPS游戏中最为简单的一个，在运动的情况下，屏幕上只有一个罗盘，武器弹药数、生命值甚至连屏幕中央最基本的十字准星都没有。这种看似不合常规的设定却对流畅感的提升有着举足轻重的效果。试想，在随时可能让你死于非命的战场上，你首先关注的是什么？当然是自己的生死，而不是弹药或者生命值。当前的弹药数和生命值是游戏能否进行下去的最大保证，在这两个数据充足的情况下，玩家就很容易体验到"安全感"（而"安全感"恰恰是强调直观战场体验的COD2所不想让玩家体验到的），即便HP不足，玩家也可以从剩余量来估算自己还能挨几枪，哪怕血槽已经"见底"，玩家依然是安全的，因为通过消灭敌人后得到的补血道具，你依然能起死回生，与其说战斗拼的是战术，不如说拼的是HP。在这样的FPS游戏中，玩家所思考的是"我如何通过杀死敌人来补充生命和弹药"，取消了这两个数据的呈现，尤其是当前生命值的无法感知与补血道具的取消，玩家所思考的内容变成了"怎样才能活下去"，这就是COD系列在带入感营造上的高明之处。人机界面的简化也是写实类动作游戏的发展趋势，ChinaJoy上展出的《细胞分裂——双重间谍》中，界面简化甚至到了只剩一个GPS地图框……就此打住，有跑题的嫌疑了。下面谈的是COD系列人机界面设计的一个


这种纯COS电影场景的关卡，在COD系列中已经越来越少了



解决崖壁上的敌军火炮，这一段与《拯救大兵瑞恩》相差不大

典范——瞄准。

由于瞄准方式的保守，2015在《荣誉勋章》（下文简称MOH）的头两款作品中并没有让单发武器的功能得到发挥，作战中玩家往往倾向使用汤姆森或捡来的MP40，即便是射击远处目标，也可以用冲锋枪的点射来克服后坐力，这种非现实的作战方式，随着瞄准方式的革新也就不复存在了。

右键切换到“照门——准星——目标”的三点一线瞄准方式，这个设定在COD中解决了FPS的重大难题——自动武器和单发武器的平衡度。按动右键进入准星瞄准状态后，由于拥有较大的准星，单发步枪可以更精确地瞄准远处的敌人，而自动武器的准星较小，在射击远距离目标时目标很容易被照门遮挡，连基本的观察都做不到，而且连发时枪口的火焰会把瞄准界面全部遮盖，让玩家无从知晓是否命中了中远距离敌人，这就迫使玩家将其作为近距离压制武器来使用。自动武器在贴身战中的作用、半自动武器在野战中的作用就完全体现了出来。由于这个特性的加入，M1这种半自动步枪的神髓就被很好地还原：其缺口式照门比冲锋枪的占孔式照门拥有更大的视野，单发的极高命中率和半自动射击的特性，可以在射击中远距离运动目标时达到单发步枪和冲锋枪无法达到的效果。在准星瞄准模式下由于自身机动力的下降，使得玩家必须尽快将眼前的敌人一一清除，射击的刺激与投入感也得到了加强。







晃动的镜头和模糊的画面处理给人很强的临场感

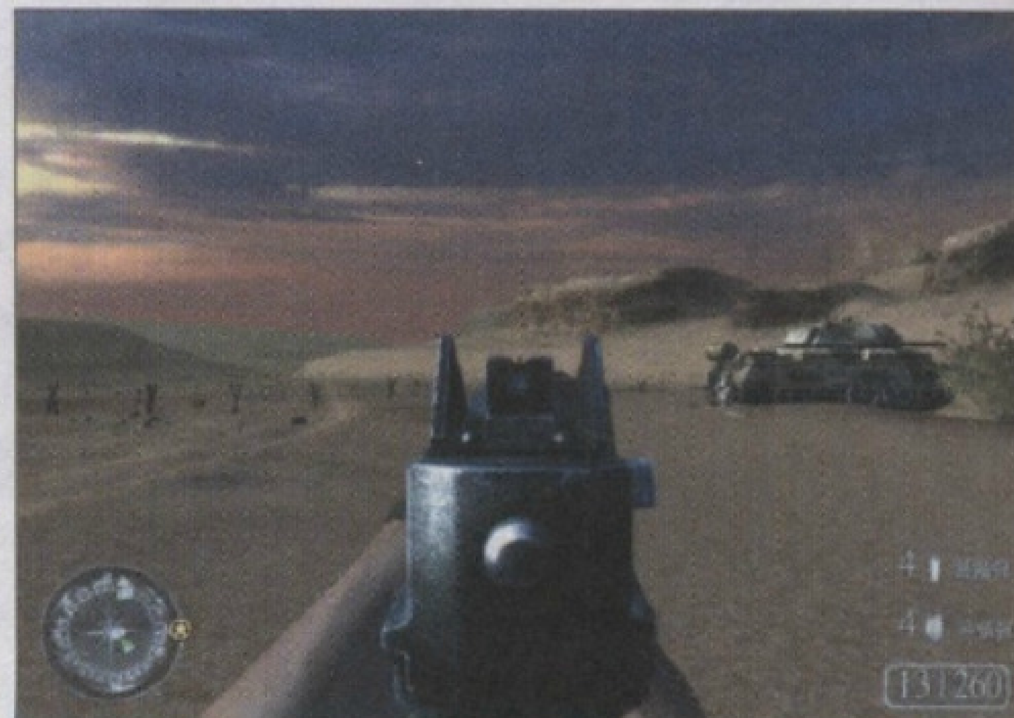
传统FPS游戏在屏幕中央安排一个十字准星，发现敌人的情况下立刻可以开火，对于标榜真实战场环境的游戏而言是非常不负责任的。战士不可能始终眼睛对着准星前进，发现敌人并不意味着立刻就可以开枪，遇敌后能否生存下来的关键取决于寻找掩护和瞄准两个环节是否做得好，准星界面的实质是让FPS游戏中的“瞄准”和“移动”分成了独立的两个内容，这也是COD系列临场感营造的关键设定。

战术

纵观COD系列的作品，COD初代及其加强版在战场氛围的营造上无疑是可圈可点的，而在战术层面上依旧停留在MOH时代。在COD2中，这个缺陷得到了很大改变，最大的变化就是游戏鼓励玩家对真实步兵战术进行合理运用。而在步兵机械化战术和重火力配合战术上，游戏尚有很大的提升空间。

步兵战术：Quake时代的FPS是“一个人打一个人的小打小闹”，FPS的里程碑式作品HALO以高超的AI打造出了“一个人打一群人”的战斗模式，COD2则真正让玩家体验到了“一群人打一群人”的战场对决。虽然3款代表性游戏的同屏人数越来越多，但对FPS的核心游戏方式——“射击”的要求却越来越低。技术的进步可轻而易举地打造越来越复杂的场景和越来越多的敌兵人数，这也使得在玩家位置不当的地点瞄准一名敌兵，此时往往有数个处于不同位置的敌人同时也可以打到自己，纵然枪法再准，也无法活着射完枪膛内的最后一发子弹。所以我们看到，COD2中遇敌后，玩家的首要任务不是开枪，而是迅速寻找有利位置掩护自己，尽可能避免暴露在多个敌人射击范围内，利用队友的火力和自己的掩护寻找战机。很多区域的敌人都是打不光的，因为每个区域都相当于敌人的复活点，游戏打法类似《战地》系列中的征服模式，只有不断占领对方的“复活点”才能取得最终的胜利，这也迫使玩家最大化地利用场景和友军火力，步步为营地推进，这个过程中射击和移动的把握，甚至是对换弹夹时机的把握都是非常严格的。

“瞄准”退居二线后，“火力”对于战



使用占孔式照门的冲锋枪在射击中远距离目标时是毫无效率的



COD2的战场面积，从EA时期的2015到今天的Infinity Ward，他们所设计的战场始终看起来很大，但实际作战区域都很小（很多看似可以去的地方也用雷区或者不高的铁丝网拦住了），而炮兵（即便是平射小山炮）和步兵的协同保护作用需要一个立体的战场环境，显然COD2是满足不了这个需求的。

"400高地防御战"一关中出现了敌军弹幕压制射击，玩家需要退守到碉堡中，然而在弹幕射击后迅速抢占阵地位置抵挡蜂拥而上的敌步兵，整个战斗要面对无数波的步兵冲锋和弹幕射击，临场感极其强烈。本作的阵地战是游戏的最大亮点，敌军对除了防御工事之外一无所有的我军在限时内不计代价的疯狂攻击，呈现出了阵地消耗战的形态，也让玩家感受到游戏中反复出现的那句名言——"勇气就是多坚持一秒的恐惧"的真实含义。唯一的美中不足是本方炮兵在阵地防守时的支援作用没有任何体现，事实上，COD系列由于关卡设计和地图面积的局限性，"战略元素"一直是相当缺乏的，本作为战场引入的炮兵元素在后续作品中可以弥补这方面的缺陷。引导炮兵来压制对方炮兵、步兵队形和补给，这可以让玩家直观的战斗产生更大的可变因素（敌人数量、游戏难度等）。除了上述英军战役的关卡，再也没有呼叫炮火支援的流程，即便是处于重头戏的几场阵地防御战中。一边呼叫己方炮火对敌军远处集结的预备队进行遮断射击，一面和冲到阵地前沿的敌军生死搏杀，这才是阵地战所应有的形态。

场的绝对主宰作用在COD2得到了充分的体现，被美军誉为"步兵恶梦"的MG42机枪的高射速和高杀伤的精确呈现，迫使玩家避开火力正面，采取更为灵活的步兵战术。巷战中一挺MG42足以成为玩家无法逾越的障碍，野战中对方一个战壕中的3挺MG42就可以将玩家与队友杀得尸横遍野。由于正面火力太过强劲，玩家必须采取真实的侧翼迂回战术才能攻克这些火力网，为了对应这个特色，巷战中有很多迂回路线，英军战役的Matmata遭遇战中突破广场中就是典型的设计，正面强攻和侧翼包抄面对同一个场景和同一种火力配置可以产生截然不同的结局。利用对方重火力装填弹药打时间差，和利用烟雾弹掩护移动到对方的射击死角也是非常有效的战术。

步炮协同：下面主要是"砸砖"内容了，因为与步兵战术相比，接下来的几个战术在COD2中的表现要略显逊色。炮兵和步兵的配合是决定地面战斗进程的关键。大家应该记得英军战役第二关"Holding the Line"的结尾，戴维斯爬上高台引导炮火炸毁德军4辆坦克的关卡，这里首次出现了呼叫炮火支援的流程。然而用榴弹炮以间接瞄准方式去打虎式坦克，而不是用它来覆盖高台下潮水一般的德军步兵冲锋，这实在让人匪夷所思。进攻战中的炮火支援还没有体现出来，事实上像美军战役中那种7人小编队的战术单位，在敌人前沿阵地的职责不是跳入战壕和对方肉搏，而是引导我方的炮火。当然，有玩家要说，发现目标后几吨炮弹丢过去，阵地上还有什么活的东西可打的呢？事实上在抢占有利观察位置，尤其是和敌方步兵抢占棱线，谁抢到谁的炮兵就可以率先发话的时候，才是步兵战中最为激烈和疯狂的时刻，但这里就涉及到了一个问题，就是



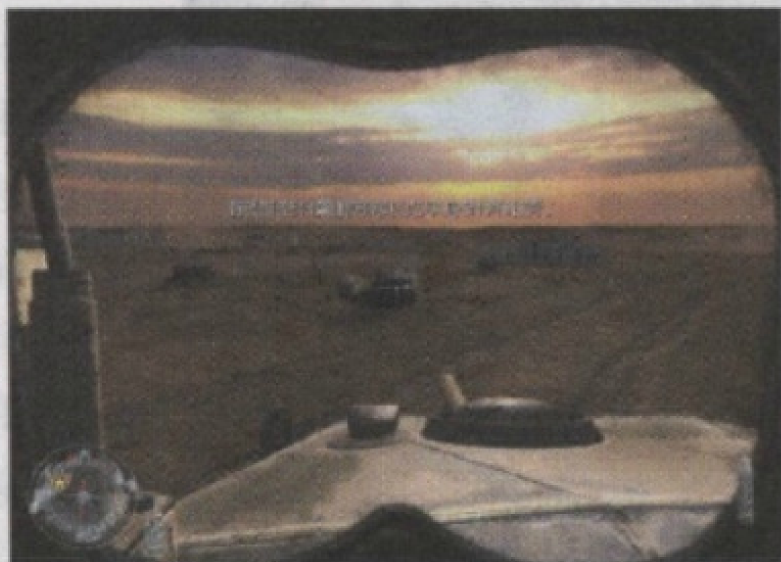


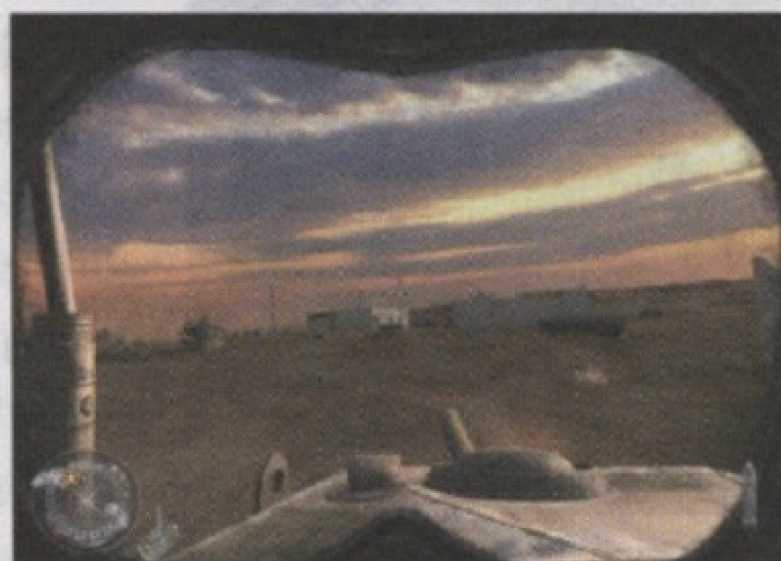
关卡的连接注重流畅性，这是COD2在存在感营造方面的一个不小进步

步坦协调/反坦克战术：英军战役中利用十字军坦克的掩护穿越沙漠中被德军MG42组成的火力网，这个关卡十分令人惊喜，印象中这应该是系列首次加入的步坦协同战术。总体看来，COD2中载具的作用远远没有达到HALO系列或《战地》系列的高度，毕竟载具在COD中更多是当作"影视道具"使用：在固定的地方出现，然后按照脚本在固定的地方被击毁，与玩家的互动因素太少，上述的这处场景倒是一个很好的尝试。当然，步坦协同战术远远不止"用铁甲战车挡子弹"这么简单，里面可做文章的地方还有很多，比如运用坦克的重火力和步兵的灵活机动进行二者之间的协同保护，坦克搭载步兵高速推进等

等。英军战役中期直接驾驶坦克在沙漠中和大批隆美尔的铁甲军团上演钢铁搏杀，让玩家着实过了把乘具的瘾。本作中驾驶坦克比一代苏军战役后期坦克关卡的操作性有质的提高，甚至让人找到了上世纪90年代NOVALOGIC《钢铁雄狮》的感觉。

游戏对于装甲战术的另一面——反坦克战术的表现就未免有点“扯淡”的嫌疑了。游戏中唯一能随手找到的反坦克武器居然是贴在坦克装甲上貌似定时炸弹一样的玩意儿，可见制作组受《拯救大兵瑞恩》“毒害”之深。游戏的第一次反坦克作战——苏军的最后一关中体现了一定的战术要求，玩家需要利用矮墙掩护，和3辆德军坦克以及大量散兵游勇周旋，计算坦克的下一个停止位置，迅速冲上前去实施爆破，要求有很强的大局观。而且这段流程中反坦克的过程也是值得信服的：玩家负责炸毁履带，队友则打开炮塔往里面投掷手榴弹。但后续的反坦克任务中，玩家凭借不要命的劲头冲到坦克跟前放置一枚类似“反坦克定时炸弹”的玩意就可以将一辆“虎王”炸得粉碎，让人摸不着头脑。而对二战盟军主要步兵反坦克武器——巴祖卡60mm火箭筒的性能再现更是有待提高，根据统计资料，即便面对二战后期偷工减料版的虎式坦克，巴祖卡也无法保证可以击穿它们的装甲，火箭弹有时甚至不被引爆直接就被炮塔弹开（在《拯救大兵瑞恩》一片结尾的防守战中有所表现，阿德里安·卡帕佐的第一发火箭弹被弹开，绕到车后方发射的第二发也没有对坦克有任何毁伤），如果能表现出这种武器的真实性能，那么COD2的反坦克战术会有更复杂的体验，比如利用队友和地形掩护迂回到敌坦克的侧后发射，或者利用房屋的高度直接攻击敌薄弱的顶装甲等等，这些都可以丰富游戏的战术元素。





操作坦克直接和对手的钢铁军团厮杀，联系PS2版《红一纵队》中操作轰炸机的关卡，可以看到COD系列不一定只有扮演步兵才有乐趣。

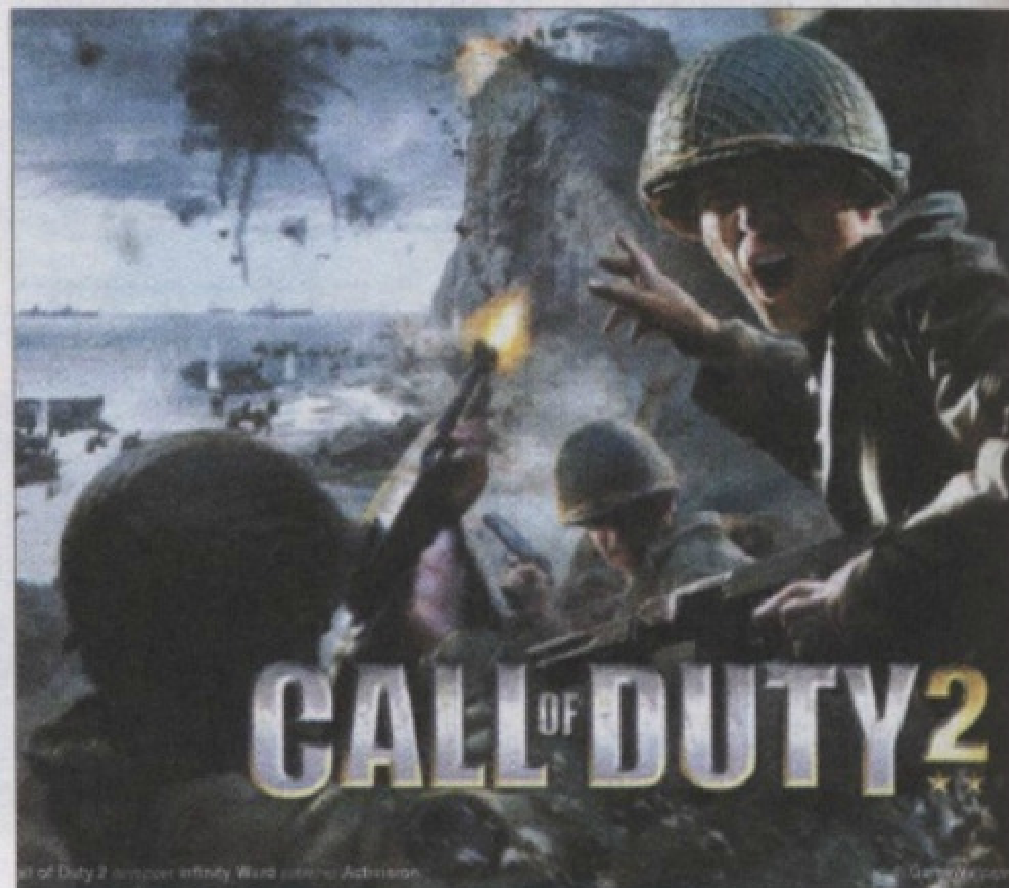


令人欣喜的步坦协同，希望在后续作品中能有更多的表现

小队配合战术：提到战术，我们会很自然地联想到时下许多标榜为“团队战术射击”的那种提供一大堆命令和几个低智商队友的游戏模式，似乎脱离了这个套路，FPS就没有“战术”可言了。可以看到，目前的AI还根本无法达到让人满意的程度，即便真的完善了，对队友能力的设定也是影响小队配合的关键——能力过强的队友会让玩家有置身事外的感觉，能力过低的队友则除了白白送死以外一无是处。《战火兄弟连》（以下简称BIA）中切换的地图式指挥模式，解决了战友在命令执行效率上的问题，但这仅仅是折衷的解决方案，因为射击过程中在第一人称视角与地图界面中来回切换，无疑会破坏战场的氛围和FPS所应具备的流畅度。事实上在BIA系列最新作中的演示视频中，我们也发现了任务下达的方式已经完全脱离了这种战场和战术完全脱节的操作模式，改为了按键后由主控角色下达固定语音指令的方式。

COD2无法和战友发生互动，战友的AI依然没有质的飞跃，但游戏通过特殊的队友补充方式缓解了这一问题，譬如不该死的队友永远打不死（如英军战役中的那位“品客大叔”），被打死的队友时刻有不知道从哪里冒出来的后续战友补上他们的位置，避免了低AI造成的队友很快死光光的情况出现。队友始终以玩家为基点运动，玩家不冲，队友就不会主动出击，也不会因为队友数量的无限制而造成游戏难度降低的情况。作为一个折衷的解决措施，它客观上也降低了游戏的战术性，至少这些队友的死活和玩家的关系不大。

其实在COD2的PS2和Xbox版《红一纵队》中（关卡设计和PC版完全不同）就尝试了一种很好的队友补充机制：战场上有若干股队友散落在流程中必经的点上，玩家所在的小队队友在伤亡后，会在这些点得到补充。当然，为了突出和队友的互动与责任，



这些补充点完全可以设计得更少一点。队友在受伤后可做如下设定：队友倒地后不是立刻死亡，而是陷入10秒的濒死状态，玩家需要立刻在队友的掩护下上前，将其拖到安全的区域然后呼唤医务兵治疗。而在强调“队友责任感”的BIA中，我们看到的是明明在一场战斗中阵亡的队友，在下一个战斗中居然完好无损地再次投入战斗的灵异事件，大大破坏了游戏所渲染出的凝重感。

在前面的章节中，我们探讨了COD2极其简化的人机界面对于战场氛围的作用。显然，命令下达方式不能通过增加人机界面复杂程度的方式来进行，《全能战士》的战术表单方式，或者BIA中独立的地图界面方式在COD中都不可取。既不能让界面变得复杂，又要使命令的下达顺畅，还不能破坏游戏氛围。那么手段只有一种——声控。

在突破语音识别的技术困难后，声控指令不会增加多余的操作，更不会打断游戏节奏，相反可以大大增强游戏的临场感。次世代射击游戏Army of Two中已经采取了这一设计。想象一下，在队友中弹倒地后，我们冒着枪林弹雨将其拖到安全地点大声呼唤“Medic！”或者在敌人进入伏击圈后“Open Fire！”的怒吼，投掷手榴弹后提示队友注意引爆的“Fire in the hole！”会让人的投入感上升到什么层次吧。

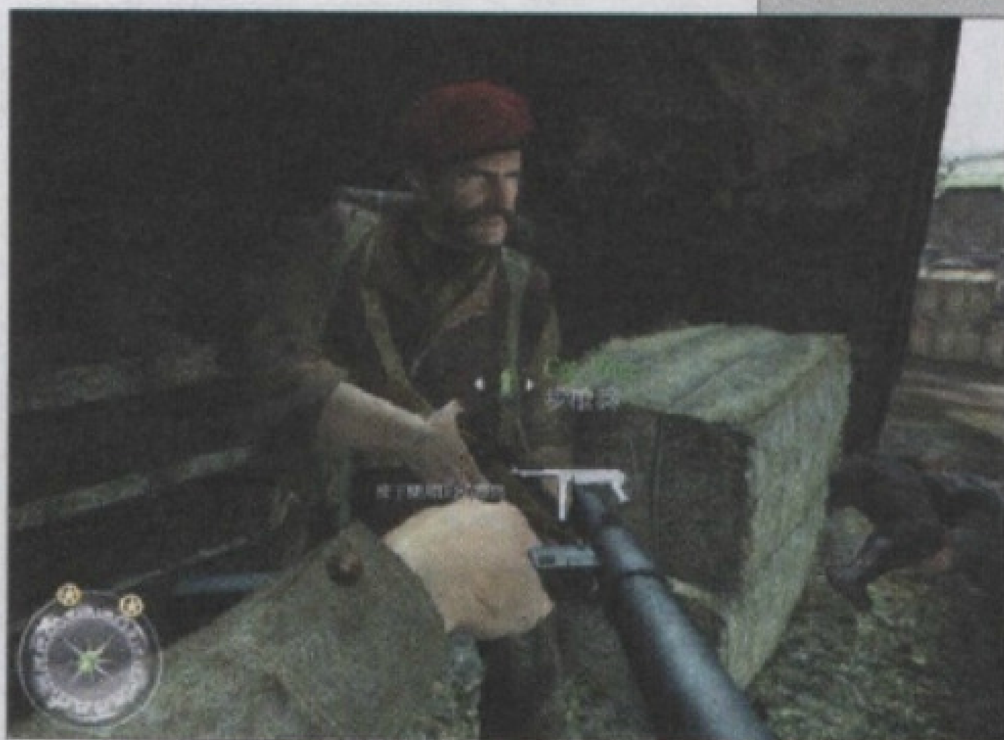

罗盘上所显示的队友位置提示玩家本方的火力正面和有可能暴露给对方的侧翼，在敌情复杂的巷战中非常有用


自动武器的准星界面在近距离交战中反而是个累赘，这迫使射击狂人们摆正自动武器和单发武器的各自作用

存在感

COD2的临场感绝对是空前的，未来超过它的只能是COD3。而本节提到的存在感，则一直是MOH和COD所缺乏的。存在感简单地讲，就是玩家是否感觉屏幕中的主角就是自己，或者说，游戏是否让自己有一种贯穿整个战争的感觉。临场感仅仅是一时的感官刺激，而存在感才是真正的打动玩家，在退出游戏后所久久回味的东西。二者的区别在于，临场感是感官的投入，而存在感则是情绪的融入。


队友的话变多了，但这种交谈式场景好像都没玩家什么事


永远都打不死的“品克大叔”，他的队友可没这种金钟罩的本事了

关卡设计的连贯性对于“存在感”的营造相当重要。我们可以拿出NAMCO的《皇牌空战》系列作为对比，其中大多数任务都是简单的对地或者对空攻击（尤其以ACE4和ACE0最为突出），世界观和武器的真实度更是与“真实”二字风马牛不相及。它在存在感的营造和任务设计上有很大关系，推动整个宏大剧情发展的每一个关键点，就是玩家奋战的舞台，这样就让玩家在每完成一个任务后产生“剧情由我推动”，甚至是“战争、历史由我推动”的错觉。回到COD2中，任务设置的连贯性比较前作而言有了一定的提高，比较突出的是英军战役，战役主要围绕简陶镇展开，我们看到了从偷袭→外围清除→总攻→防御作战→相持→胜利的完整过程，每个任务之间又注重用士兵的日记来连接，不会像前作中那种跳跃式的任务安排让玩家在结束一个关卡后产生“白玩了”的失落感。当然，仅仅做到这点，对于存在感的营造是绝对不够的。与临场感的感官刺激不同，存在感是玩家和游戏之间的情绪互动。

在COD2中队友和玩家的互动有了不小的提高，起码游戏结束后我们记住了3个主角的名字（露了把脸的那个开坦克的家伙确实忘了叫什么，汗……）：瓦西里、戴维斯和泰勒，毕竟战斗中队友的呼唤增多了，这对“存在感”的提高很有帮助。同时我们也应该看到队友对白内容过于简单的问题，和玩家的互动大都是要求“去干嘛”，评价的元素少了，玩家的存在价值无法通过队友的语言来反映出来，也就无所谓“存在感”了。要知道队友的语音和旁白同样可以起到很好的煽情效果，尤其是那种不经意间的煽情，比每个任务结束都来一段同样风格的音乐的“硬煽情”要高明许多。我们可以看一下PS2游戏《皇牌空战》系列中的例子：ACE4中玩家扮演的Mobius 1历尽千辛万苦摧毁敌国最终威胁MEGALITH要塞后，镜头并没有迅速切换到玩家的战机，而是切换到了万米高空的空中管制机，管制员说：“不知道战争会不会由此而结束，但有一

点可以肯定，英雄是存在的。”接着玩家所驾驶的战机侧身滑过镜头的特写……ACE5中一生中从无辉煌、饱经沧桑的安德逊舰长在唯一幸存的航母茶隼号行将沉没前的一刻，果断地留在舰桥上用最后机会将玩家所在的Razgriz小队弹射，伴随着航母的沉没和展翅翱翔的四架希望之鹰，他的那句“我的一生都在失败中度过，但只要他们还在天上，我们就永远不会失败。”ACE0中被玩家击坠的前队友兼最终Boss PIXY在结尾中要求记者捎带的留言：“老兄，你还活着吗？感谢你，战友，我们会再见面。”这些看似朴实的对白，都足以让玩家产生热血沸腾的煽情效果。ACE系列的无线电对话也是营造存在感的重要环节。不同的队友对玩家的态度总能在对话中体现出来，有惺惺相惜（如ACE0中的PIXY），有崇拜（如ACE0中的PJ），有来自老友的戏谑般调侃（如ACE5中的Chopper），也有恪尽职守的忠诚（如ACE5中的Nagase）。即便是敌人，也会通过领教玩家的威力后所表现出的恐惧、所送上的各种绰号，甚至是怨恨的咒骂来从反面增加玩家的存在感。战斗中敌我的语音、塔台和管制机语音不停地对玩家的战斗进行反馈，也在不停地“确认”玩家的“ACE”身份，证明着你在虚拟世界中的存在。ACE系列的音乐在煽情上当然也做足了功力，但它更主要的是利用贯穿全部流程的小细节来慢慢调动玩家的情绪。游戏类型不同，我们也没有必要用ACE的标准去衡量COD，但ACE系列确实可以给COD的存在感营造提供许多有益的启示。COD2中煽情的想法是好的，但在实现手段上和ACE相比就显得过于粗糙。最简单的一个例子就是游戏的最后一关，在单枪匹马消灭两辆虎式坦克后跟随队友回到集合点，出现的将军原本让我以为他要赞赏我刚才的英勇行为，没想到他对我的表现只字不提，倒对在整个行动中无所作为的玩家的上司大肆吹捧，还直接将其提升为少尉，而玩家最终得到的奖励仅仅是一个上士，还是填补长官晋升后空缺的位子……这里哪怕修改一句台词，都能给通关后的玩家留下动人的回忆。



队友以玩家为基点配置，玩家不冲，他们是不会去“送死”的





这辆雪曼战车很快就会被德军的虎王坦克一炮轰上西天，这都是该死的“剧本”安排的，一切都是演戏



放弃了长期使用的虚幻2引擎，由制作组自主研发的新引擎在视觉效果上非常出色，但物理效果就不尽如人意了

结语

COD系列已经基本跳出了EA时期的MOH系列在“电影化”上完全依靠COS经典电影桥段的模式，其代价就是固定脚本的滥用，比如很多关卡中，如果不按照游戏所规定的进攻或撤退路线行动，其下场就只有死，根本没有任何回旋的余地。以致于玩家感觉到自己就像是一个被导演牵着鼻子走的群众演员，这也注定了游戏所强调的单人模式并没有太多耐玩的元素，用老兵难度通关后，相信再也没有进行二周目（注：通关后提升难度，再次进行游戏）的任何理由。当然，缺乏二周目乐趣，这也是美式动作游戏的通病。

这款游戏在宏观游戏方式的“自由度”上可做文章的空间还很大。从2015在EA时期的两款MOH到目前已经推出的3款COD作品（含资料片），战场氛围的提升是显著的，但游戏的大框架没有太大变化，依然是依靠固定脚本和线性任务模式组织游戏流程，为了突出所谓的“紧凑感”，战场的可活动面积甚至有缩小的迹象，所伴随的就是流程的单一化倾向越来越明显。

HALO2告诉我们，临场感和高自由度并非水火不容，由EALA制作的MOH最新作《空降兵》终于放弃了2015留下的衣钵，提出了全新的“动态战场环境”概念。一个系列游戏如果玩法不能推陈出新，一般在三代作品之后就会走向没落，所以我们看到CAPCOM为了《生化危机》的生存，宁可炒掉系列制作人三上真司，用小林裕幸的全新理念打造出了与以往风格截然不同的《生化危机4》，也使得这个系列能够重现辉煌。对于产品线单一、开发周期较长的Infinity Ward而言，当COD3在2006年秋季推出以后，如何定位这个系列未来的发展方向，将是决定二战题材FPS能否继续辉煌的关键。

战争是人类的不幸，而没有战争是FPS玩家的不幸。希望COD的王者大旗永远屹立不倒。

轩辕剑伍 一剑凌云山海情

DOMO

■辽宁 黄羽翠衫

国内单机游戏市场一直是不咸不淡，波澜不惊。中文单机游戏更是凤毛麟角，廖若晨星。在今年暑期出这么个《轩辕剑伍》也算是不小的动静，使我们这些在网游大潮中存量可怜的单机玩家欣喜若狂。或许是寄予了太多的期望，或许是对“轩辕剑”幻想太多，在游戏甫出之际便怨声载道，诟病甚多。

《轩辕剑伍》的改变确实很多，拿掉了炼妖系统，加入本阵系统，队员增加到15名之多，并能自由组队编成前锋和后卫，在战斗中增添了有趣的气势属性，人物性格也会对战斗产生各种各样的影响，使得战斗更富变化和趣味。游戏的系统创新可接受，但觉得需要进一步完善的是剧情和支线任务部分——局促狭小的城镇、不会迷路的迷宫、简单弱智的支线等，实在难以挑起玩家的探索欲望。单机游戏的系统可不复杂，图像也可不是3D，但任务和剧情一定要精彩，这是单机游戏的核心和生命。

本攻略包含剧情故事和简捷流程两个部分，以方便各位读者阅读及玩家在游戏时参考。

良品 总评 7.5



制作	大宇
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.0　画面：7.5　音效：8.0　创新：7.5　剧情：6.5

配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 1GHz
内存	256MB
显卡	64MB以上
硬盘	2GB

寓所别绪 山海界森林涉险 倩影红妆 毛民国洞穴搜奇



惨痛的一幕，至今记忆犹新。在体内力量爆发的那一瞬，爹娘惨死身前的情景，让他愧疚难当。走投无路的他竟然还能活下去，一切都是因为暮云大哥，鼓励的话语和谆谆的教导时常响在耳边，才使他能鼓起勇气活到现在。

远离了家园，来到这个奇异的世界已有一段时日了，暮云大哥自从分手再无音讯，而他无意间走进这座巨兽森林的山谷并结识了一位毛民朋友，希望能在他的引领下到毛民国度过一段有趣的时光吧！

陆承轩整理了纷乱的思绪，沿着山谷去寻找那位毛民朋友，希望不要



来到山海界的陆承轩思念遥远的故乡

再出现什么意外才好。往前遇到寻找食物的两个毛民，他们看到陆承轩都欢呼雀跃起来，要将他捉起来给大王当祭品。正要动手时，那位毛民朋友——福出现了，他将陆承轩以恩人看待，绝不容许其他人冒犯。看这些毛民虽容貌丑陋思维简单，但情义却不差于人类。一番说辞下，福和那两名毛民前去找大王理论，听他们所言似乎毛民国内还捉到了一名人类，准备当作祭典的祭品，陆承轩担心暮云大哥遭遇不测，于是去找福追问祭品的身份和来历。

沿着山路蜿蜒而上找到了福，他还在为方才的事而懊恼，陆承轩向他询问了祭品的相貌，央他带着去看那个被捉住的人类，如果是暮云大哥的话好设法救他出来。福面有难色，称大王在明早即将处决祭品。跟随福在山壁处找到一块巨石，福破开巨石现出一条地道入口，两人沿着幽暗、狭窄的石径摸索前行。正行走时陆承轩身体忽然泛出奇异的光芒，头昏欲裂似有百万金属交鸣作响，当初遇到暮云大哥时便是这种感觉。慢慢将头昏压制下去，跟上福来到地道出口，见一块大石挡在那里，福的拳头打得血肉模糊也不能碎掉，于是陆云轩抽身返回寻找碎石工具。

在南边的一处临泉的空地上找到一根木棒，或许是顺流漂下来的吧，拿着木棒往回走，忽然听到细碎的脚步声，陆承轩连忙躲到石后想将来人吓跑，两人在黑暗中缠斗了稍顷，陆承轩才看清来者是位眉目清秀美丽可人的女孩，连忙住手道歉。那女孩名叫夏柔，自称是女子国人，她的同伴在途经巨兽森林时失踪了，她利用与山川林木沟通的能力，才一路寻访到这里。在夏柔的提议下两



人结伴而行，互相间也好有个照应。夏柔对他以兄弟相称，使陆承轩有一种熟悉的温暖感觉，当初暮云大哥就是如此称呼自己的，而不似乡亲们将他看作妖物。

两人来到出口，将夏柔向福作了介绍，然后和福一道用武人剑和木棒打碎了巨石，顺利潜入到毛民国内。站在山坡上，放眼望去不见毛民人影，远处隐约听到喧哗声，循声过去看到毛民大王正率领子民祭拜大神石像，这正是营救伙伴的好时机。

跟随福来到食物洞穴探看，发现牢里关的并不是暮云大哥，而是一名绿发绿衫的小女孩，她正是夏柔要找的同伴莫耶，来自青龙国的使者。夏柔正要破锁救莫耶出来，得知她被毛民喂食了不明的毒药，于是向福打听解药的下落，然后前往大王洞寻找解药。解药就放在洞里的柱子上，顺手还拿到了食物房钥匙。出洞不巧遇到那两名向大王告状的毛民，如今只有速战速决来脱身了。打跑了两人后回到食物洞救出莫耶，一行人正要由地道逃离，莫耶又嚷着身上的圣宇盘不见了，那可是青龙国的圣器，临行时青龙圣者反复嘱咐她不要遗失了。福说毛民国的宝物都放在宝物洞，经过商量夏柔和莫耶前去引开毛民，而陆承轩则潜入宝物洞找圣宇盘。拿到圣器后向福表达歉疚之意，福则声称永远追随陆承轩冒险，陆承轩心底漾起一丝温暖，想起暮云大哥鼓励的话语：“只要不嫌弃自己，别人自然会渐渐接纳你……”

按原路穿过地道回到巨兽森林，

操作键位

移动： W、S、A、D、鼠标　**确定：** 空格　**取消：** Esc

小地图： Ctrl+M　**主菜单：** 回车

左旋转视角： Q　**右旋转视角：** E

另外，本游戏还支持手柄操作，以北通手柄为例，键位如图所示。



久久等不到夏柔和莫耶的身影，陆承轩正自担心，不远处蓦地传来一声巨兽的吼叫声，循声跑去见夏柔正与一只有着三只鸟头的蛊雕缠斗，已渐渐体力不支，身体的力量好似被什么东西压制住。陆承轩上前和夏柔一道与蛊雕交手，蛊雕趁隙将夏柔抓伤，激怒中陆承轩的力量再次爆发，青凛的寒光笼罩住身体，他变得骁勇无比，将巨兽打倒在地，手中的武人剑正要将巨兽斩首，蛊雕见状不妙夺路而逃。

陆承轩的可怕力量和恐怖的表情，使苏醒的莫耶不由打个寒战。夏柔缓缓上前拉住了陆承轩的手，温柔的力道贯注他的体内，抚慰他心头的伤痛和体内澎湃不休的战气杀意，使他身周的寒芒逐渐平息，恢复到常态。陆承轩仿佛自一场梦境中醒来，夏柔暗忖他体力的力量可能是与圣宇盘共鸣所致，或许应该带着他去见青龙圣者，说不定他就是青龙族找寻的继任者。

一行人逃出了巨兽森林，夏柔将前往青龙国遗世之都的计划与陆承轩说了，陆承轩也想搞清楚身体内的力量，同意一道前往遗世之都见青龙圣者。

★快捷流程：由开始的山谷沿路找阿福，中途遇到两名觅食的毛民，福出现将他们打发走，往前到存档点附近找到福并跟随他进入地道。在地道出口与福谈话，回来寻找碎石工具，拿到工具后，在回来路上遇到夏柔，战斗后夏柔加入队伍，再到地道出口和福破开巨石来到毛民国。到食物洞找莫耶，再到大王洞给莫耶找解药，救出莫耶后到宝藏洞拿圣宇盘，然后沿地道返回到森林，在这里找到与蛊雕对峙的夏柔，打跑了蛊雕一行人离开森林，往东来到玄海西岸。

支线：在巨兽森林里会三次遇到巨熊所设的陷阱，分别拿地上的苹果、梨和香蕉引巨熊现身。在打完巨熊夫妇后，再回去找一名毛民小孩拿到金蜂蜜。这只熊在后面的白虎国还会遇到，与一颗星曜石有关。

支线：森林里有名毛民要金蜂蜜，给他金蜂蜜可换得跌打药酒。

指疾寻药 漩涡水洞紫红草
渡海问路 迷雾沼泽避水花

来到玄海西岸看到茫茫大海，夏柔思考着渡海的方法，决定前往玄武国借船渡海。在岸边碰巧遇到两名玄武国士兵，他们正在寻找失踪的玄武国世子，说话间侍卫队长知天赶到，他与夏柔是旧相识了，这时陆承轩才知道夏柔原来是女子国的二国主。

向知天说出借船的意图，得知玄武国主已下令禁止外借船只，但还有它法渡海，就是前去寻找避水花来穿行于海底。据知天所说，在西北海流的上游有一处迷雾沼泽，沼泽中避水花的汁液有避水之效，可持续三昼夜时间，足够穿越玄海之用了。


知天说避水花可帮助众人渡海

在知天和玄武士兵走后，夏柔向陆承轩介绍了山海界的各国情形——青龙国建在建木之上，世代与外界隔绝，人称遗世之都；玄武国位于玄海中的岛上，人们拥有避水诀可纵横水陆；南方最大的国家是朱雀国，朱雀帝吞并了几个小国，意欲北上西侵；西方的白虎国在白虎侯的号召下与女子国组成了白原联盟，抵御来自朱雀国的威胁。


在迷雾沼泽的尽头终于找到了避水花

离开玄海西岸沿河道往西北方走，找到一片紫气茫茫的沼泽，一条蜿蜒的小路延伸至远处，前方的视线被浓雾遮掩，但仍能看到近处沼泽里翻卷着恶心腐臭的漩涡。一路上总有粘滑的怪物袭击过来，夏柔称它们本就是这里的住民，嘱咐莫耶不要伤害到它们。来到沼泽深处果然找到知天所提到的避水花，不过它臭哄哄的味道还真让人退避三舍，正说话间一只丑陋的怪物从沼泽中爬出来，夏柔嘱咐不要伤及它的性命。

一番恶斗之后终于赶跑了怪物，在莫耶的逼迫下，陆承轩只好掩鼻摘下一株臭臭的避水花，莫耶还直叫他离她远一些，夏柔见两人情形只有暗笑。回到玄海西岸，好不容易哄莫耶喝下避水花汁液，四人一直走入海底，看着光怪陆离的海底世界都不由看得痴了。

行走中夏柔再度眩晕头痛，在稍事休息后强打精神沿海底小径前行。没走多远遇到氐人国士兵，他们称众人来历不明，押着众人去见氐人王。氐人王得知众人来意，决定放他们通过海底，不过称在前方水径上有鱼人族为患，恐怕不易到达玄海东岸。

离开氐人王宫后可在氐人国境内自由行动，在要离开氐人国时夏柔突然晕厥在地，这时氐人大夫临月赶来，诊脉后说夏柔是中了瘴气之毒，恐怕与之前所接触的避水花有关，由于夏柔体质较弱而受其害。将夏柔安置在临月大夫的住所，陆承轩决定前往附近的漩涡水洞，寻找临月所提到的紫红水草来治疗夏柔的毒伤。

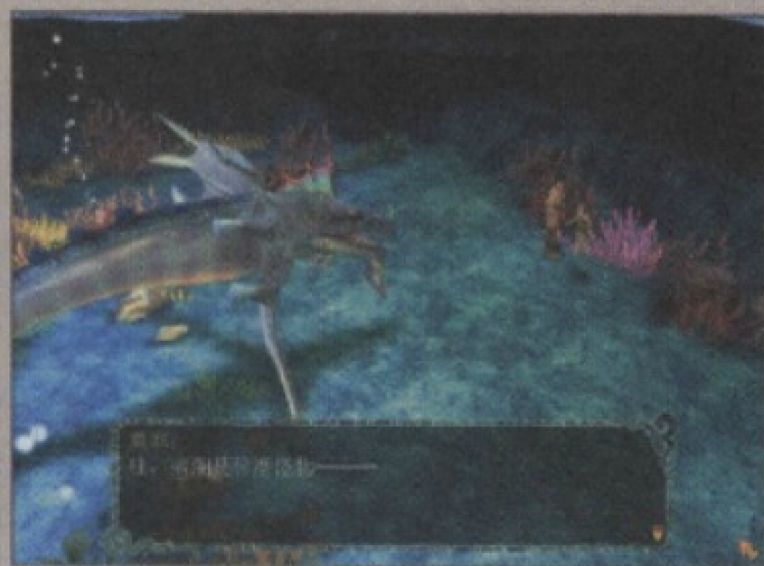
漩涡水洞就在氐人国的东侧，洞如其名，迷路支道甚多且漩涡乱流密布，颇费周折才绕到迷宫中央空地，这里果真有临月大夫所形容的紫红水草，莫耶兴奋地上前采摘了几株，不妙的是，一只龙首怪物由背后偷袭过来，打跑了这只怪物，迅速利用一道

漩涡穿回洞口。到氏人国将水草交给临月大夫，经过临月一番治疗，终于调和了夏柔体内的毒性，临月向来对东方神秘的青龙国感兴趣，抓住莫耶不住地聊天。

陆承轩来到屋外广场找到沉思中的夏柔，面对夏柔的询问，陆承轩仍不肯回首那段伤痛的往事，夏柔见他似有难言之隐也不深究，只希望有朝一日能分担他心中的苦痛。回到临月大夫的贝壳屋，临月决定与众人一起旅行，前往心中仰慕的青龙国增广见闻，夏柔自然是热烈欢迎。

离开氐人国，沿海底小径朝东方行去，遭遇到一群阻路的鱼人兵，虽经夏柔的解释仍然不肯放行。打败了三拨进攻的鱼人兵，看他们仍源源不绝地围涌过来，众人看情况不妙只好转身撤离。为了躲避鱼人兵的追击，莫耶在海底小径旁找到一座珊瑚水洞，进到里面发现别有洞天，在洞里遇到一名玄武国的盲女，正说话时鱼人兵已追入洞里。为了不伤及盲女，陆承轩将鱼人兵引至洞外周旋，正要交手时一支长枪激射而至，一名紫衣青年如同神兵天降矗立面前。他正是玄武国失踪的世子寒洛，也正是当初在海上曾搭救过莫耶的人。众人在寒洛的帮助下打退了鱼人兵，回到珊瑚水洞叙话，得知那盲女名叫知盈，是玄武国侍卫长知天的姐姐，如今寒洛已放弃了世子身份在此处隐居。临月给知盈诊过脉象，称这种玄武国的秘毒需要圣龙汤沐来解，这种药材需要摘取圣龙的龙鳞研磨成粉，众人答应替他向青龙圣者询问龙鳞的事情。


在要离开氐人国时夏柔昏倒在地


潜入漩涡水洞寻找紫红水草

告别了寒洛和知盈，众人沿海底小径朝东方行去，途中再次遇到鱼人兵，这回是鱼人王出马，取胜后这家伙倒遵守承诺，允许众人通过小径登陆玄海东岸。听莫耶介绍了一些东方诸国的情况，一目国就在东岸附近，青龙国修在建木之上，穿过前方的周侥国便是了。正说话时寒洛追了上来，他打算亲自去见圣者求取圣龙鳞片。

★快捷流程： 来到玄海西岸，往左走遇到玄武士兵，与知天队长对话后前往河上游的迷雾沼泽找避水花，在迷宫的末端拿到避水花汁液，赶跑沼泽里的蛛鳖鱼，返回西岸。喝下避水花汁液进入海底小径，在氐人士兵带领下见氐人王，离开氐人国时触发夏柔晕厥事件，接着在临月大夫的指示下，前去漩涡水洞拿紫红水草（洞里有只宝箱放着豚毒刀，要在中期才能拿到），取水草时触发与怪物修?的战斗。回到氐人国将水草交给临月，再到广场找夏柔对话，回贝壳屋临月加入队伍。离开氐人国后在小径遭到鱼人兵的围击，逃至珊瑚水洞见到知盈，与鱼人兵纠缠时寒洛现身，与寒洛和知盈对话后回到小径，打败鱼人王抵达东岸，随后寒洛加入队伍一起前往青龙国。

支线： 在玄海西岸与商人谈话，回答“钉灵族”得到药草×2、金蜂蜜、返思铃；再次交谈回答“了解”得到返魂香、解毒草；第三次交谈可得洞喉丸、跌打药酒；之后就可找他买卖东西了。

支线： 氐人国与黑纹交谈，她希望能见识一下神奇的避水花汁液，于是前往迷雾沼泽取来避水花汁液，交给她，得到不死泉水。

支线： 氐人国的下层遇到背斑，她看陆承轩面相要有劫难发生，给她500钱占卦，结果这家伙装神弄鬼溜走了。来到上层找到背斑询问占卜结果，得到不知名的石头，并嘱咐陆承轩要多做善事，少贪便宜。此事件与后面寻找的星曜石（氐）有关。

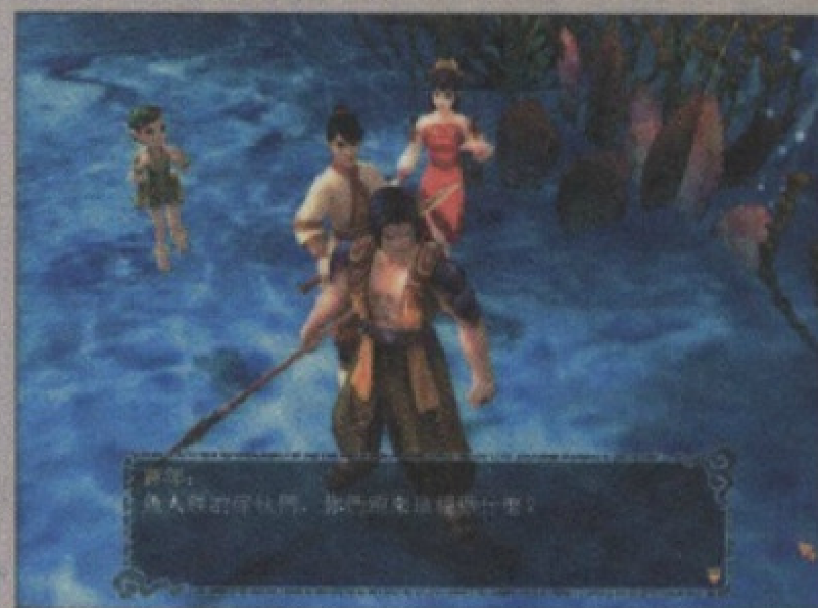


支线： 氐人国的黑腹要将药材送给银寞先生，根据她形容的功效选择正确的药材，正确的话得到200钱，主角还会被她传送到银寞先生的贝壳屋，与银寞可玩猜牌小游戏。此事件在临月加入队伍后开放，可反复解。

建木危巢 率性莫耶获美石 星曜法阵 深情寒洛索龙鳞

往前来到周侥国，此地民风淳朴，居民都是务农为生的矮人，看着周遭的景致竟与陆承轩的家乡有些相似，使他心中油然生出一丝难舍的怀念来。天空传来一声鸣叫，循声跑过去，发现田地中一只巨鸟正在袭击周侥民——子大暑，众人伸出援手赶跑了这只怪鸟，子大暑上前道谢，正在交谈时，那只巨鸟去而复返捉走了莫耶。

据子大暑说，那只巨鸟名叫九凤，它的巢穴在建木东侧的上端，众人于是在他的带领下前往建木。沿着


在被鱼人兵围攻时，寒洛如神兵天降

建木周遭的树藤爬上去，在一侧会找到一些小树芽，需要采摘附近的紫色精元果实来滋润，随后它们就能迅速生长成巨大的树藤了。攀至建木东侧的顶端找到一只大鸟巢，这时听到莫耶的惊叫，连忙赶过去探看，九凤恰在此时归巢，当陆承轩看到鸟巢上挂着莫耶的衣衫时，情急中体内的力量再次爆发，和众人一道打跑了九凤。

充满自责的陆承轩顿足捶胸，悲伤不已，这时身后传来莫耶清脆的声音，原来她安然无恙，只是在九凤攻击时脱掉衣服躲到树丛中而已。在莫耶的称赞下，陆承轩感到心底一丝快意，一直以为自己是不祥之人，如今也能帮到同伴的忙了。

回到周饶国受到周饶王的盛情接待，当晚众人就在谷仓里过夜，虽然看起来简陋，这也是周饶国最舒服的房间了，莫耶还展示了从鸟巢里拾到的漂亮石头。到了夜晚，夏柔找到心怀沮丧的陆承轩，面对夏柔的追问，陆承轩仍是紧闭心扉，不肯透露自己的心事，心中希望能尽早控制那股力量，不再给身边的人带来灾难。第二天众人整装待发，周饶王将子大署托付给众人，让他跟随大家一道周游世界。

离开周饶国时，看到一名奇肱国女子驾驶着飞车，夹着浓烟摇摇晃晃地飞往建木。赶到建木，众人在莫耶的引领下沿着树藤朝西侧树顶攀去，途中看到方才那名驾驶飞车的奇肱女在拼命挥手，身旁是坠毁的飞车，看来她是遇到了麻烦。众人朝她跑过去帮忙，不想奇肱女挥手的意思是叫大家不要过来，正说话时树藤发生摇晃和断裂，一行人掉落到建木内部。


为救莫耶，众人赶往建木东侧的九凤巢穴

这里是老神丁的秘密研究室，奇肱国以神奇的工艺技术而闻名，其中技术最卓越的大师称为神丁。那奇肱女名叫麦星，正是老神丁的弟子，她为了寻找出路带领众人沿着通道破解师父留下的谜题。在穿越了始、数、战、时、巧几层机关迷宫后，最后来到了终之间，这里有生死两道门，在征询了伙伴们的意见后，陆承轩终于作出了自己的选择……在休之间遇到麦星的师父老神丁，她说出一句耐人寻味的话：“重点不在于你选择了哪道门，而是你作出了选择！”人们在面对问题时，问题往往没有想象中那么困难，那么作出决定和行动就更为重要了。不敢作出抉择，就会永远原地踏步。老神丁的话，对陆承轩的触动很大。


在奇肱女麦星的带领下破解神丁的谜题


周饶国的村庄出现一只怪鸟——九凤

老神丁着手改装传输器，利用建木的维管束可通达建木的底部和顶端。先到休之间稍事休整，半个时辰后老神丁改造完毕，到传之间利用传输器来到建木顶部的遗世之都。跟随青龙祭司前往圣龙庙，青龙圣者虽然苍老却精神矍铄，莫耶向她汇报了寻找继承人的经过，称陆承轩和夏柔都能与圣宇盘发生感应，圣者将俩人仔细端详了一番，最后由圣龙之灵确定夏柔是圣者的继承人。夏柔对继承人的事未置可否，向圣者请教天候异变的缘由，圣者称她继承圣者的事与之大有关联。

圣龙庙内，青龙圣者将夏柔体内潜藏的力量引导出来，并向她诉说千余年前山海界曾出现的妖物，四灵诸侯与之斗法，最终青龙圣者用圣宇盘和28星曜石施展禁咒……千年来历任青龙圣者都是用自身的灵力来维系封印，但如今圣者的灵力枯竭，使那妖物蠢蠢欲动，致使天候异变，因此才派莫耶四处寻找圣者继承者。夏柔听了圣者的话，一时间左右为难彷徨无措。在夏柔与圣者交谈时，众人在莫耶的带领下到客房休息，这时陆承轩体内的力量再次涌现，与圣龙庙里夏柔体内的力量遥相呼应，而这次他感觉能渐渐控制这股力量了。

夜幕降临，陆承轩到户外练习控制体内的力量，来到上层看到凭栏眺望星空的夏柔，她对于继承圣者的事不知如何取舍，心中充满了迷惘。面对夏柔的疑问，陆承轩想起爹娘惨死的那一刻，随后作出坚定的回答：“若可以牺牲自己的性命，换回其他人的生命，我一定会毫不犹豫这样做的。因为，没有比看着自己最挚爱的人死在眼前还要更痛苦的事了……”夏柔听了他的话，心底豁然开朗。

翌日清晨，众人跟随莫耶去见青龙圣者，夏柔决定承担圣者继任者的重任，随后莫耶说出寒洛寻求圣龙鳞片的事，圣者道出圣龙已身化青龙圣木，或许星曜法阵的守护圣兽——圣光龙可为替代。众人来到星曜法阵，在这里要升起28颗星曜石的台座，再打圣光龙以证明新任圣者的资质，圣


青龙圣者认定夏柔就是天命注定的继承人


进入星曜法阵向圣光龙索取龙鳞

光龙最后同意献出龙鳞粉末。

回圣龙庙与青龙圣者交谈，她要求夏柔前去收集失散各地的28颗星曜石，镶在圣宇盘上以补足封印的力量，若结界封不住那妖物，天下诸族将惨遭灭绝之灾。夏柔用圣宇盘感应到附近有星曜石的存在，原来莫耶从鸟巢里拿到的漂亮石头便是星曜石（尾）。寒洛提到曾在玄武国见过星曜石，众人于是决定和他一道前去寻找下一颗星曜石。在临行前，陆承轩单独请教青龙圣者有关自身的奇异力量，圣者希望他能做力量的主人，将它转化为助人的力量，一番话使陆承轩茅塞顿开。

离开建木来到周侥国，在路上看到一筹莫展的周侥王，询问之下才知田地里出现了肥硕狂暴的肉芝，会吞噬靠近的人。来到肉芝前，夏柔与之沟通，随后众人一道进入肉芝的体内，打败一株人面妖花得到星曜石（牛），破开藤网解救受困的周侥民。

★快捷流程：来到周侥国遇到巨鸟九凤，战斗中莫耶被它抓走了。跟着子大暑往建木东侧援救莫耶，沿树藤攀上去，途中需要寻找建木精元滋润树芽来打开通路，紫色的果实才是正确的。赶到树顶的巨巢处，陆承轩再次力量大爆发将九凤打败。回到周侥国休息一晚，子大暑加入队伍。由建木西侧朝青龙国行进，途中遇到奇肱女麦星，和她一道掉入建木内部的秘密研究室。在始之间经由麦星降下的楼梯到数之间，再由另一道楼梯返回始之间，跑到方台上拿大力之锤，到中央方台上敲大鼓。数之间的石碑提示是22，在通道有一、八、三、五、二、七共六根石柱，这里要使数字的总和为22，因此要将除一和三之外的所有石柱点亮。战之间打木瞳得钥匙，用它开启通道尽头的机关。时之间的机关是要按顺序启动四只沙漏，南方为1号，西北方为2号，东南方为3号，东北方为4号。巧之间要将所有浅蓝色的柱子打掉。终之间打建木灵，生死两道门任选一道进去，在后面房间遇到老神丁，交谈后到右边休息，再找他谈话用传输器离开。到圣龙庙见青龙圣者，晚上陆承轩到二层找夏柔谈话，第二天再见青龙圣者，接到收集星曜石的任务，从莫耶手上拿到第一颗。众人到星曜法阵打圣光龙，其间要升起28颗台座并解决四只守护兽，拿到龙鳞后和寒洛一道前往玄武国。从此星曜法阵开放，在各城镇都可使用它。在途经周侥国时遇到变异的肉芝，进入肉芝肠道后打小噬人花得到消化液，用它可清除路上的膈膜，最后打败一颗奇异的花草得到星曜石（牛）。

支线：在周侥国与亥立秋交谈，答应帮忙查出踏坏秧苗的家伙，找附近的申冬至交谈，他曾看到小寒在立秋的田里。到谷仓旁找午小寒说话，得知他前天滑倒在立秋的田里了，回去将消息告知立秋，得到跌打药酒。再去找午小寒谈话，得到元气酒。

支线：在周侥国与午大寒谈话，得知周侥祭即将来到，本届的耕种王的人选有午清明、申雨水、戌大雪和卯小满。于是前去找四名候选人打气，每个人都有小任务要做。午清明要主角寻找毒蛇丸和龙爪花，将道具找来给他得到舒筋活骨散；申雨水问主角是否需要提前收割作物，正确的回答是“不该”；小满要求主角帮他除虫和杂草，完成后得到200钱；戌大雪叫主角将玫瑰花粉洒在其他候选人的田里，若帮忙得到诱敌女娃×3，最后他会成为耕种王，但会被发现作弊并取消资格，因此建议不要帮他。在完成周侥祭后，找午大寒得到800钱。

支线：在圣龙庙与祭司库络交谈，接到送信和送货任务。信有三封，都是送给郁季的，完成分别得到200钱、400钱和媚惑短刀；货是送给侍女奈桑的，完成得到活灵芝，最后可接收集建木树芽的任务，可换得草药，但建木树芽是后面驱赶泥童的道具，建议先不要换。


在一目国听说药草炼藏室被国王关闭了

支线：在青龙国二层与本京谈话，临月治好他的失眠症得到金创药。

支线：在离开青龙国前到客房触发莫耶和麦星的对话，麦星在房间里搜索到星曜石（心）。

迷雾紫雾 宁君杀砂山异草 踟蹰心事 凭谁解国恨家仇

来到玄海东岸，寒洛准备搭船前往海岛给知盈疗伤，在礁石间寻找渡船时遇到朱雀国的一双男女，不由分说便要刺杀寒洛，远处的陆承轩等人闻听怒吼声赶过来，联手将朱雀人打跑。众人正说话时，知天队长赶来与寒洛相认，道出玄武国亲伯寒武父子发生叛乱，夺取政权并与朱雀国结为盟友，如今国主身亡，寒彩公主身陷囹圄，他希望寒洛



能主持大局夺回玄武国的政权。寒洛听完详情，默不作声地走到岸边沉思。

三个时辰之后，临月大夫为知盈进行了圣龙汤沐的治疗，不久便可双目复明了。此时知天队长再次劝寒洛主持复国大业，寒洛断然回绝。军营外，知盈找到满腹心事的寒洛，劝他暂时抛开儿女私情，承担复国的重任。寒洛决定潜入玄武国，营救身在大牢的寒彩公主，吩咐知天去准备船只。陆承轩在岸边听到寒洛和知天的计划，打算和他一起行动。



在喝下凝心草的汤药后进入炼藏室

晚上驶船到玄武国，在要潜入王宫时遇到一名朱雀炎将，众人被他送入暗黑混沌阵中。在左转右绕下终于转出了法阵，发现来到了玄海之滨，军营里尸体遍地，玄武士兵遭到了大屠杀，知盈也不知所踪。愤怒的寒洛决意要回玄武国复仇。为了避免发生意外，陆承轩将他打倒，劝他从长计议，前往女子国和白原联盟寻求援助。

穿过海底小径来到西岸，往西南进入女子国，在王宫与国主夏慧交谈，夏柔向她讲述玄武国叛乱的事，提议白原联盟能助寒洛复国。夏慧颇为赞同，于是一行人前往白虎国找盟主白虎侯商量。白虎侯得知众人来意，计划拨出人马北上协助寒洛复国，说话间闻知玄武军队正逼近女子国境，一行人连忙返回驰援，为了不与玄武军队遭遇，跟着夏柔由一条山路小径穿行到女子国。

★快捷流程：来到玄海东岸，打跑来自朱雀国的刺客，遇到玄武国逃出的知天。在知天和知盈的劝说下，寒洛答应救寒彩公主。晚上进入玄武宫殿遇到朱雀炎将，众人被传送到混沌阵。石碑上的提示是：正走有弦，逆走有弦，贯彻向前，迎刃而解。解决方法是，先由对面的传送光柱到一下层，每一层都会有一只光球，将它们全部破掉，打完第四只光球回到最初的一层，这时转身走回头路，在最后一层找到第五只光球，打碎它发现回到了玄海东岸。在军营发现士兵被屠杀，陆承轩打倒寒洛阻止他回玄武国复仇，一行人前往女子国见夏慧，然后再去见白虎侯寻求帮助，寒洛心情不爽离队。白虎侯乐意帮忙，这时传来玄武国军队朝女子国发兵的消息，一行人由旁边的山道返回到女子国。

支线：来到一目国街道听说药草炼藏室突然关闭，赶到炼藏室外与一目王交谈，然后到王宫与查阅典籍的药草长老谈话，得知紫雾的来历，唯有凝心草可镇伏。将消息通知一目王，得知在钟山之巅可寻到凝心草。来到钟山攀至峰顶采得凝心草，打败烛阴得到星曜石（奎）。回去找一目王对话，再到炼藏室门口找药草长老喝下凝心草熬制的汤药，进入炼藏室拿到星曜石（萁），出去再找一目王谈话，拿到解毒草、目药粉等药材，从此开放炼药炉功能。此事件在星曜法阵事件后开放。

支线：在解决凝心草事件后，与一目国住家的子明决谈话，答应帮他寻找儿子海大胖。到钟山的右侧岔路遇到猩猩和河伯在缠斗，帮河伯赶跑猩猩。跑到上层还会遇到他们俩，再次帮河伯打猩猩，然后听猩猩说出实情。跑到山巅打河伯得到家传药草，猩猩恢复海大胖的原形，从地上拾到星曜石（斗）。将海大胖送回家，挑战木头人小游戏成功，可招募海大胖入队。

支线：在解决凝心草事件后，与街道上的根葛交谈，得知有人将他的家传药草骗走了，答应帮他找回来。在解决猩猩与河伯事件后得到家传药草，还给他得到活骨灵药。

支线：在解决凝心草事件后，子大暑在队伍中的话，调查炼藏室药炉的右边找到被捆住的周侥民午秋分，原来他被一目民当成肉芝准备炼药，于是前去找一目王解释此事，再前往周侥国找首白露要来真正的肉芝，与一目王谈话后到炼藏室找午秋分，获得星曜石（轸）。



寒洛赶到东岸，发现玄武士兵被悉数屠杀



夏柔向姐姐提出帮助寒洛复国的事

支线：在一目国街道有三个泥童，与炼藏室的革屈谈话，答应帮他将那些泥童赶走，这时需要建木树芽的道具，它们可在建木迷宫宝箱中拿到，将街上所有泥童赶走后，与革屈谈话得到跌打药酒×2，之后可与他玩猜牌游戏。

支线：在玄海西岸的礁石间遇到毛民人在与鱼人对峙，赶跑毛民救下

鱼人，得到星曜石（女），鱼人卡洛洛加入队伍。

支线：来到毛民国发现甚是冷清，与毛民谈话得知人们都生病了。去见毛民王，福被抓入大牢，陆承轩开始寻求解决瘟疫的方法。到下层与新谈话，再到上层与守卫丁谈话，得知人们饮用的都是地道水，地道中还



调查白虎雕像20次可得星曜石（虚）

有巨兽出没。进入地道打死前遇过的巨兽蛊雕，得到星曜石（危）。临月大夫解除泉水中的毒，回去找毛民王交待，福重新归队，得到金创药×3。

支线：解决毛民生病事件后，与仆交谈花500钱买到毛衣，然后到周侥国将毛衣卖给朱立冬，回去将消息通知给仆，得到返魂香。

合纵连横 白虎侯调兵遣将 摧朽拉枯 玄武国戡乱夺权

回到女子国见夏慧，得知玄武军队已将重要的出路断绝，并逼迫女子国交出玄武世子寒洛，虽然夏慧尽量隐瞒消息，寒洛还是有所察觉，近日来抑郁寡欢。说话时，侍女来报捉到一名玄武士兵，来到门外见是知天队长，原来他和知盈在那次玄海屠杀中成功脱逃。寒洛得知知盈不愿见他时，平静地转身离开了。陆承轩来到山路小径找到寒洛，寒洛对之前的不智之举向诸人道歉，决定承担责任，重新夺回玄武国！返回后国主与夏慧商讨对策，众人起身前往玄海氐人国交涉结盟的事。

来到玄海发现氐人国已被鱼人兵占领，向一只鱼人逼问消息，得知玄武国人与鱼人联手赶走了氐人族，如今他们躲在附近的水洞里。往东进入漩涡水洞，绕到迷宫的中央空地见到氐人王，夏柔答应帮他们从鱼人手中夺回故土，同时也请求氐人国出兵，与白原联盟的军队共同夹击玄武叛军，氐人王欣然应允。

为了避免寒林将寒彩公主挟为人质，一行人决定再次潜入玄武王宫营救。回到玄海西岸，当夜众人来到玄武国海岸，借着月色拾级而上进入王宫，不想莫耶的说话声惊动了守卫的士兵，激斗中寒林率部现身，混战中杀掉寒林得到星曜石（角）。没多久，众人在王宫一角发现遭法术禁制的寒彩公主，带着她顺利逃离玄武国，这样寒洛再无后顾之忧了。

四日后，白虎侯调遣的南线大军如期抵达战场，与玄武国军队展开鏖战。与此同时，女子国闪电突袭玄武国都城，玄武国军心大乱，朱雀炎将脱离战场，寒武率亲信逃往玄海隐遁，不料被氐人族所俘。玄武国大军全体投降，叛乱终于平息。氐人族也在玄武国的协助下，赶跑了鱼人族夺回国土。

虽然夺回了国家，寒洛却无心料理国事，决定继续追随陆承轩一行历练，在将国事和知盈托付给寒彩公主后，前往渡口与陆承轩等人会合，并将星曜石（娄）交给了夏柔，接着到白虎国向白虎侯打听余



在女子国门口遇到大难不死的知天



下星曜石的下落，不巧白虎侯去南方的前线营地了。

来到营地得知白虎侯外出巡视，这时夏柔头痛发作，在陆承轩照料时发觉一道白色人影掠过身畔，那熟悉的感觉好似暮云大哥。见到白虎侯得知军营中的不灭之火失窃，不灭之火共分七份，朱雀帝正四处搜集，白虎侯托付夏柔调查此事。先向军营的保管员打听线索，陆承轩猜测此事与暮云大哥有关。据保管员所说，在白民国还有一份不灭之火，于是一行人动身赶往白民国。刚离开军营闻听后面传来厮杀声，返回遇到屠杀的法炎将，言语中透露暮云是朱雀的云炎将。打跑他后到帐篷休息，陆承轩心情沉重，想起当初与暮云大哥相处的时光。

翌日来到不远的白民国，这里的



说服氐人国出兵对付玄武国叛军



白虎国替符验治好宿疾

人们已屈服朱雀国，街道上到处游荡着朱雀士兵。向一名白民打听消息，得知暮云前往拜火堂去了。进入拜火堂发现密道已被人打开，进去用青鳞火点燃火炉打开石门。来到拜火堂深处，陆承轩和夏柔体内的力量竟同时爆发，两人在压制时身体不适，留在原地休息，寒洛和莫耶进入末端的房间。在中央祭坛石室遇到神秘的青衣女子，莫耶感觉到她身上有着与圣者相同的灵力。青衣女子放出一只火灵与众人纠缠，打败它逼问青衣女子的身份，这时暮云赶到将寒洛刺伤。

陆承轩赶来救下寒洛和莫耶，寒暄后暮云否认在帮助朱雀帝，只是对收集不灭之火的意图讳莫如深。在青衣女子和暮云离去后，莫耶飞上祭坛，拿到星曜石（毕）。

★快捷流程：回女子国与夏慧谈话，到外面遇到知天，寒武知道知盈的情况离开，到山路小径找他归队前往氐人国借兵。在玄海发现氐人国被鱼人占领，前往漩涡水洞找氐人王商讨对策，然后前往玄武国王宫杀寒林并解救出寒彩。在平定玄武国叛乱后，前往白虎国得知白虎侯去前线营地，于是到营地找白虎侯，受托调查失窃的不灭之火。找保管员谈话后前往白民国，与一名白民打听，再进入拜火堂。拜火堂里拾到油灯，前面有两道石门，它们需要用青鳞火点燃火炉来开启，第一道需要点燃两只火炉，第二道需要点燃四只，每点燃一只都要重新取火。打完青魅释放的火灵，拿完星曜石（毕）返回军营。

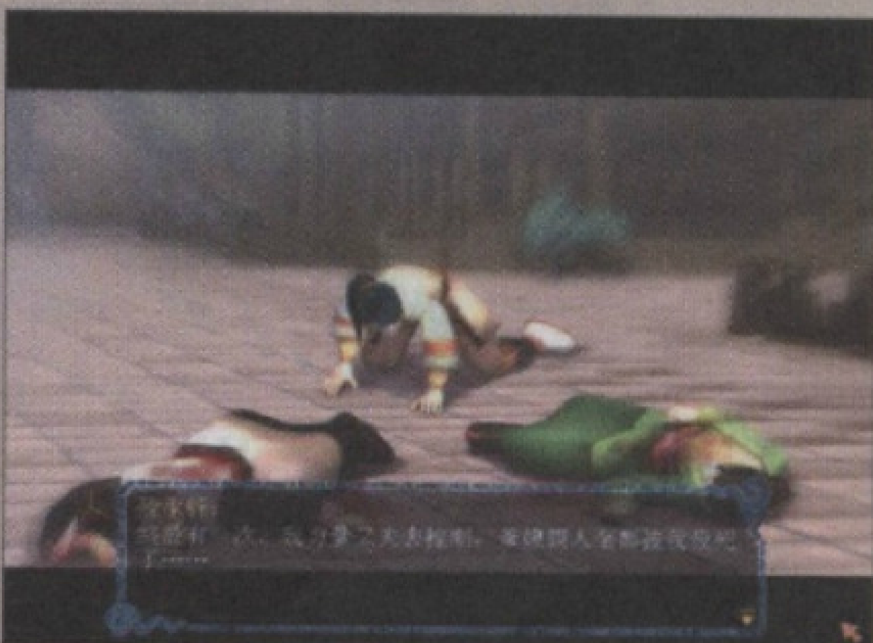
支线：在到漩涡水洞向氐人借兵时，与氐人中朐对话触发战斗，打赢他得到鱼叉和诱敌女娃。

支线：与玄武国的寒霜谈话，答应帮忙调度物资，给她所需的药材可换取金钱或道具。活灵芝换五毒刀，灵枢玉液换媚惑短刀，龙爪花换广陵剑。

支线：与玄武国的行绍谈话，答应帮忙往前线送东西，之后到军营将东西送给默泛得1000钱，回玄武国交差得术者棍。

支线：在氐人国拿到不知名的石头后，到玄武国的码头附近遇到卖金创药的一目民，一个450钱，两个500钱，不要贪小便宜哦，只买一个；再到白民国找招杜罗谈话，花5000钱买青泉剑和天狼甲；在破完幻火炎阵后，再进入厌火国找一目民谈话，然后给他10 000钱，他会将不知名的石头变成星曜石（氐）。


陆承轩经常想起当初与暮云度过的愉快时光


陆承轩向夏柔提起当年杀死爹娘的惨痛往事

支线：在寒洛复国后，前往女子国找一名白虎士兵至忠谈话，再到国主屋向明珠打听黄池水的事情，将消息告诉至忠，得到星曜石（壁）和琥珀戒指。

支线：在军营与帅帐左边的白虎队长交谈，再用建木树芽将附近的泥童驱走，得龙爪花，回去找队长交谈得活灵芝。再与队长交谈可玩支援前线的小游戏，选困难难度，挑战达80分可得星曜石（房）。



支线：和军营旁小路上的白虎士兵比武，取胜得无想甲。

支线：和军营旁小路上的长股民疾速谈话，答应帮他寻访亲人。然后到长股国听人说看到过信鸽，上面写着“朱雀”两字。到后期的朱雀国西南民房后找到一名长股民，得溶石魔羽。回军营找疾速交任务，得归元花露水。

支线：在离开军营时遇到一名白民要进来，选择“该”让他进来。再到营旁小路找阿迭多谈话，然后带他去一目国，等他与一目民谈完得到白民人的戒指。再送他到奇肱国，最后去常羊山，完成这些事件后他会加入队伍。

支线：在白民国街道遇到两名争论的人，打败那名叛国者得到一把芭蕉扇。

支线：在完成拜火堂事件后，与白民人宫毗罗谈话，帮忙寻找他的家当，在院落里多搜索几次，得到星曜石（井）和白民的家当，还给宫毗罗得4000钱。

刺客遁影 白虎营玄机暗附 圣者无踪 青龙国幻阵迷途

回到军营，陆承轩神情落寞，夏柔上前宽慰，使他放弃了离队的念头，但他仍不知将来如何面对暮云大哥，初入山海界时，若不是他的鼓励早就失去活下去的勇气了。两人去见白虎侯，得知长股国有星曜石的迹象，于是一行人动身往长股国寻访。

在长股国的街道遇到一群白虎士兵在围殴一名厌火国少年，夏柔看不过眼出面制止，不料那些士兵不肯放手，反而朝夏柔大发淫威，结果与他们动起手来。打败白虎士兵救下少年，怕他再落入那些士兵的手中遭受凌辱，夏柔决定将他护送到厌火国境内。

在厌火山道，厌火少年诉说白原联盟残杀俘虏的事，及南方百姓的疾苦。来到厌火国，眼前的残破景象使夏柔的内心产生愧疚，希望能改善南北两方人民的对立局面，消弭不必要的战争。



回到军营，夏柔试图说服白虎侯给予南方人民帮助，白虎侯断然反对，并对之前夏柔在长股国的做法很有看法，认为她动摇了前线将士的军心，称已通知夏慧国主将她接回后方。出了帅帐，夏柔心情沮丧地走开了，陆承轩见了也不打扰她，和众人一道回帐篷见夏慧，稍后到军营附近的空地找夏柔，然后返回营帐休息。

到了半夜军营人声鼎沸，陆承轩等人来到外面见士兵们正在围捕夏柔，称她谋刺白虎侯，莫耶和寒洛等人上前辩解，那些白虎士兵剑拔弩张不肯放人，夏柔为了保证伙伴的安全，只好违心地承认了。夏柔被押入大牢后，陆承轩推断是有人故意陷害，于是到军营探查夏柔的位置，在与看守交谈时听到夏柔隐隐的泣啜声，返回帐篷与寒洛商量对策，得知他们将在天明后处决夏柔，于是决定孤掷一注将夏柔劫出牢房。打倒牢房外的守卫，陆承轩进去劝说夏柔不要做无谓的牺牲，然后保护她连夜逃离白虎军队的控制范围。商量之后，众人打算先回青龙国避避风头，再寻找真正的行凶者。

来到遗世之都发现已是一座空城，上楼后进入幻影迷阵。与此同时暮云和青衣女子到圣龙庙找青龙圣者寻仇，青衣女子原本是天女之魄，而青龙圣者是天女之灵，两者虽同出一体却难以调和，战斗中青衣女子处于弱势，暮云见状用布剑将圣者击伤，青衣女子趁机占据圣者的身体。

众人穿出迷阵发现祭司的尸体，进入圣龙庙见青龙圣者和暮云站在一起，圣者的举止谈吐大异于前。在圣者和暮云离去后，隐炎将现身说出日前行刺白虎侯的真相，原来是他变化成夏柔模样进行陷害的，此时夏慧率领白虎士兵赶到，听了隐炎将的话一切水落石出。众人联手打跑了隐炎将，得到星曜石（室）。

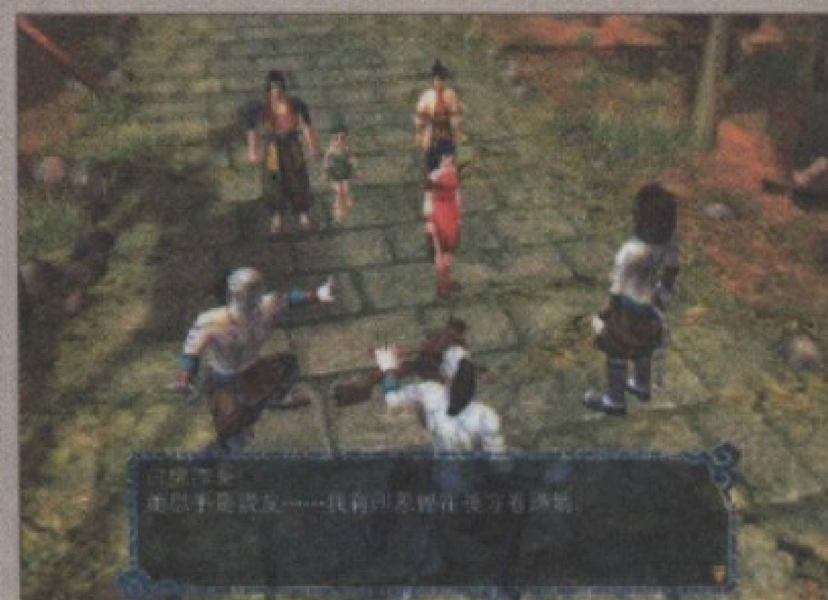
众人当晚在青龙国的客房休息，午夜时，陆承轩来到上层遇到自责的夏柔，聊天之后夏柔的心情开朗了许多。第二天清晨，夏慧动身返回西方向白虎侯解释真相，而陆承轩一行为了摸清暮云和圣者的行踪，决定前往厌火国调查。

★快捷流程：返回军营见白虎侯，然后前往附近的长股国找星曜石，在街道从白虎士兵手里救下一名厌火国少年，护送他返回厌火国后按原路返回军营。半夜有人行刺白虎侯，众人前往牢里救出夏柔逃往青龙国的遗世之都。幻影迷阵的提示是：外非路，回头难，内是途，对面解。解法很简单，二层外围有四个出口，正中是两个楼梯口，先由外围的出口离开，被传送到正中的一侧楼梯口，这时再由对面的楼梯口下去即可脱离。如多次走错会触发夏柔用灵力探索出路的剧情，也可脱困。进入圣龙庙见到青魅附体的青龙圣者，在她和暮云离开后打隐炎将，之后到圣龙庙外的宝箱里拿紫空石，休息一晚，第二天动身往厌火国。

支线：长股国与拗步对庆，他为赢不了泥童而懊恼，答应替他复仇。与旁边的泥童挑战赛跑，取胜后得到星曜石（亢）。用建木树芽驱走泥童，从拗步手里拿到千年人参。

支线：长股民落步声称亲人急需3000钱，给他钱得到蟠桃果。

支线：在长股国与白虎女季春交谈，接到破除流言的任务。到住家找上步谈话，再到街上找盖步谈话，游戏后期往厌火国朱雀女和白民人。



长股国的街道，一群士兵正在凌虐一名厌火少年



圣龙庙里，青魅与青龙圣者融为一体

支线：送完厌火少年回到山道时，走右侧的小道会触发战斗，之后失忆的朱雀女子少徽加入队伍。再到白虎军营与将领交谈，选择“不好”，将少徽留到队伍。后面打朱雀帝时少徽表露军师身份，打败她后不杀她，少徽重新



加入队伍。如果之前没与白虎将领交谈过，少微会被杀掉。

游灵穿魄 逢圣者敌友莫辨
护壁结界 伏雀帝怨怼消弭

在途经军营时去见白虎侯，他已了解行刺的真相，向夏柔等人诚挚道歉。来到厌火国，街道上仍是空无一人的荒凉景象，夏柔感应到圣者似乎在很深的地下。由一座破庙进入幻火炎阵，这里是一座庞大的迷宫，到处是飘浮的紫雾，路口还有火焰阻路需要绕行。绕到迷宫的东南边打败一只火灵，搜索完迷宫仍未发现圣者的踪迹。夏柔感应到圣者已离开此地，动身前往朱雀国的方向。

寒洛为夏柔的安危担心，不赞成深入朱雀国。正犹豫间发现莫耶独自跑开了。追到厌火山道听到莫耶的尖叫声，循声赶去见暮云和莫耶倒在地上，旁边站着青魅附体的青龙圣者，众人意识到她已不是最初的圣者了。一场苦斗赶跑了青魅，圣者请求大家赶快杀掉她，但在莫耶的央求下却难以下手，最后青魅再次附体到她身上，众人无计可施任她离去，然后带着暮云和莫耶回厌火国的废屋疗伤，睡梦中的莫耶仍在喃喃念着圣者的名字。

两天后，暮云身体复原，得知他们当日被朱雀四炎将偷袭，靠青魅才杀出血路脱逃，当初他成为朱雀云炎将仅仅是为了收集炎天七魄，它可使朱雀灵兽复苏，而他需要灵兽的力量来拯救一个人。暮云离开后，陆承轩打算前往朱雀国帮助暮云和青魅夺回炎天七魄，或许能救回青龙圣者。



往南来到朱雀城外，发现城市被一股强大的灵力护壁所包围，需要将四座结界塔中的水晶摧毁才能解除这道护壁。于是众人进入机关重重的结界塔，在分别将四座结界塔顶层的晶体破坏后，朱雀城外的护壁如期解除。进入朱雀城发现这里也是一片冷清，进入王宫调查墙角的石碑，王座轰然现出一条密道，循着它进入炎山地道。在地道尽头的祭台遇到举行仪式的朱雀帝，众人上前阻止他解除朱雀灵兽的封印，朱雀帝声称是为了天下苍生的疾苦才这么做，为了守护理念与众人对阵开战。打败朱雀帝，封印中的朱雀灵兽破卵而出，这时青魅附体的圣者出现在祭台上，将朱雀灵兽收入卵中离开。地道发生剧烈晃动，炎山马上就要爆发了，危难中夏柔不计前嫌将负伤的朱雀帝救起，带着他逃离地道，并在途中偷偷将他放走，避免受到白原联盟的制裁。当众人逃到山谷时，炎山喷发的岩浆淹没了整个朱雀国，从此白原联盟与朱雀国的战争暂时歇止。



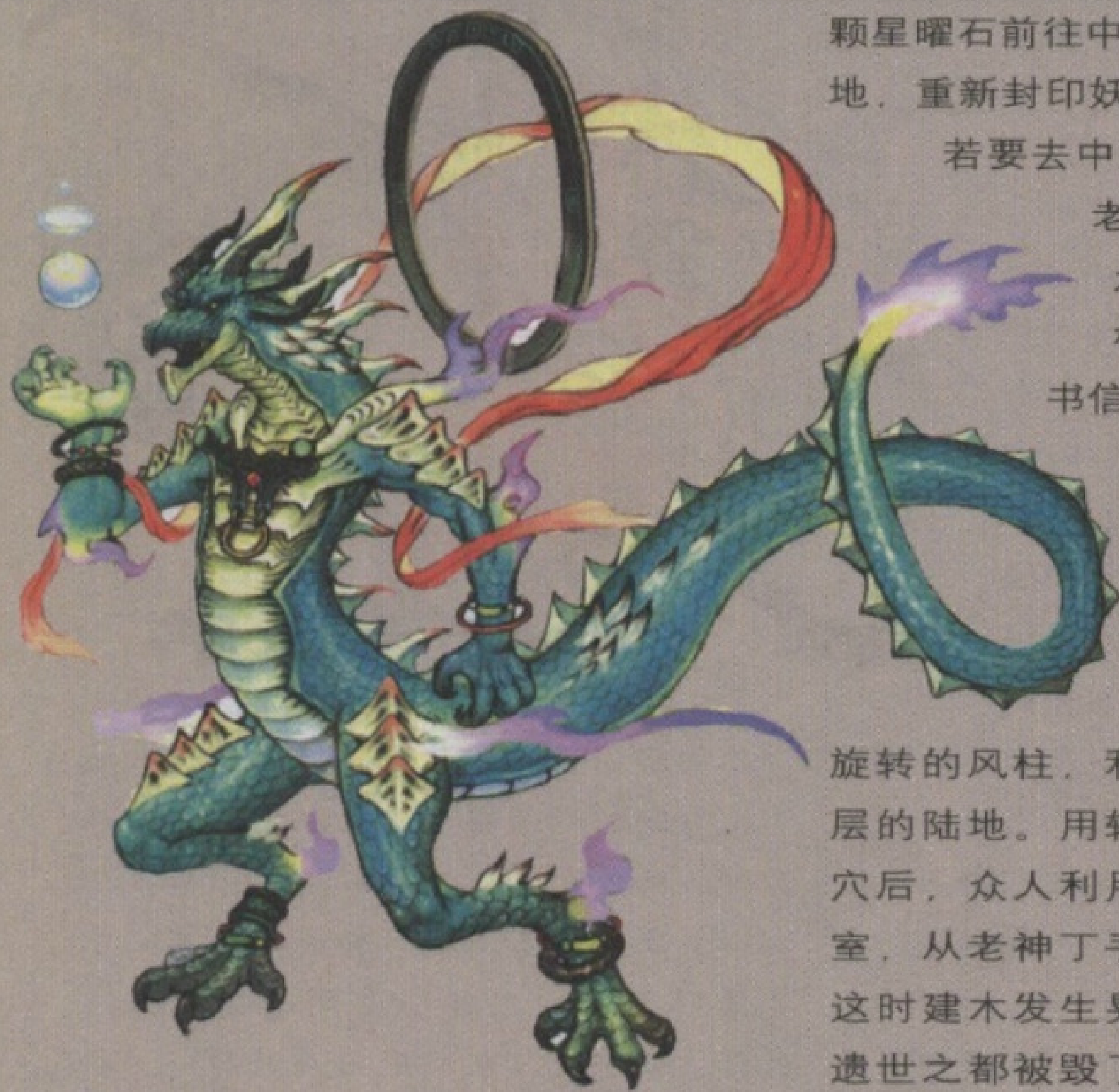
在幻火奇阵中遇到厌火少年和长股民在争执



破除四座结界塔中的晶体才能打开朱雀国的护壁

★快捷流程：来到厌火国进入幻火炎阵，在迷宫的尽头打败火灵，然后莫耶会离队。前往厌火山道触发剧情，打跑青魅将暮云和莫耶带回厌火国疗伤，两天后赶往朱雀国夺炎天七魄，要破除城外的护壁须先破坏四座结界塔的晶体。东炎塔：起始大厅地上有隐藏的道路，走法站到前排左二地板格子前，上二、右三、上三、左二、上二。在五层存档点的房间门旁找到星曜石（翼），到顶层打法炎将，从手杖上拿到星曜石（觜）。南焰塔：起始大厅有很多的蓝球，其中有七颗可改变为紫色，将它们全部开启打开前面的屏障。在五层存档点的房间墙上拿到星曜石（柳），再到顶层打铸炎将。西炽塔：在起始的大厅打火龟兽拿星曜石（胃），在五层存档点的房间墙上拿星曜石（张），再到顶层打武炎将。北炎塔：在起始大厅要将六根暗红的柱子移到红色的地砖上，途中蓝色的柱子可推开，完成后打开前面的屏障，然后一路冲到顶层打隐炎将。在进入朱雀国之前，最好先到奇肱国完成支线拿星曜石（星），是否收集齐28颗星曜石关系到游戏的结局，进入朱雀城炎山地道便是两种结局的分歧点：其一，没有收集齐28颗星曜石，在地道祭台遇到的是暮云和青魅，众人杀掉朱雀神兽并阻止了天女的重生，暮云最后无法原谅陆承轩，用盘古斧劈开一个缝隙空间与陆承轩决斗（普通结局）；其二，收集齐28颗星曜石，在地道祭台遇到的是朱雀帝，





打败朱雀帝之后朱雀灵兽被释放，青魅出现将它带走，众人逃出地道返回军营。

支线：在奇肱国习徒研究室与旃蒙交谈，第一题回答“七人”或“53钱”；第二题持续燃烧的话回答“半个时辰”，同时燃烧的话回答“一刻钟”；第三题回答“后者”；第四题回答“5211”，全部答对得天创药。

支线：在奇肱国习徒研究室与辰星交谈，挑战猜牌游戏成功得到星曜石（星）。

支线：在奇肱国街道与波江交谈，按演示的顺序点击石柱，解开屋门的锁得到诱敌女娃。

支线：在幻火炎阵的中部遇到厌火少年和长股民在争论，上前替他们化解纷争，少年坎瑟儿加入队伍。

造车飞天 泯恩仇捐身义重 溯源追往 拗生死证剑情深

在军营里度过了一段悠闲的时光，陆承轩心中一直在默默祈愿暮云能安然无事。这天陆承轩出了营帐分别找莫耶、寒洛和夏柔聊天，夏柔希望他日后能长久地留在山海界，正说话时一股强烈的热气从东方传来，白虎侯说波动可能与青魅带走的灵兽有关。不久，老神丁也赶了过来，传达青龙圣者留下的口信，要夏柔带着28颗星曜石前往中央界荒漠上空的封印地，重新封印妖物。

若要去中央界须乘坐飞车，在老神丁制作飞车时，众人要前去寻找动力材料。带着老神丁的书信前往奇肱国找现任的神丁，从她手上拿到一只转风壶，用它收集风力便可制出风生石了。

常羊山有很多旋转的风柱，利用它们可往来于各层的陆地。用转风壶收集到四个风穴后，众人利用本阵回到建木研究室，从老神丁手上拿到奇肱飞车，这时建木发生晃动，赶到上面发现遗世之都被毁了，空中飘浮着奇异的女子，那人扬言下一个要消灭的是玄武国。众人连忙赶到玄武国，发现这里已化为一片废墟，幸免于难的知盈说出制造灾难的是一名神秘女子，当时有白衣青年在阻止她的屠杀。赶到白虎国发现这里也变为瓦砾场，那名女子仍逗留在这里，自称天女的她本是青龙圣者和青魅的本尊，在用朱雀灵兽解除青龙圣木封印后，天女的灵、魄和身三部分已然融为一体。当初四灵诸侯将她封印在了中央界，现在诸侯的四个国家已然全部摧毁，天女不由发出一阵轻笑。天女释放出朱雀灵兽，随后脱身前往中央界休息。众人打败灵兽后才明白，当初青龙圣者要大家封印的并非是朱雀灵兽，而是天女！



炎山地道是两种结局的分歧点



吸收风穴时会遇到看守的刑天

返回建木研究室，老神丁已将飞车的能源补充，随后用飞车前往中央界的封印之地。来到思念幻象迷宫，里面有七座旋转的古钟，能聆听到当年天女与轩辕黄帝之间的对话，原来天女从天帝那里盗来神剑，协助黄帝打败的炎帝余部蚩尤，然后黄帝用东皇钟创造出山海界，将炎帝的子民扔到里面，以保轩辕界的太平。后来，由于天女的特殊体质给轩辕界带来灾难，黄帝不得已将她也放逐到了山海界，这里的四灵诸侯怕她给山海界带来灭顶之灾，才合力将她封印在了中央界顶端。

穿越过迷宫遇到暮云，陆承轩为他逃过炎山爆发而庆幸。当暮云得知众人的来意不肯放行，并出手打伤了寒洛和莫耶，陆承轩无奈与之决斗，战斗中任他的布剑穿透前胸，以此来报答当初的恩情。陆云轩死后化为昊天塔的原形。暮云被陆承轩的牺牲所感动，将九成的剑气贯注在昊天塔上面，使得陆承轩复活，而他则进入宫殿说服天女。

陆承轩苏醒过来，从夏柔处得知暮云已进入大殿，心中浮起一丝不安的感觉。进入大殿看到暮云用仅存的一丝剑气自尽，在他倒下的一刻泪珠滑过脸颊，最终他的身躯化为轩辕剑的原形。夏柔捧起轩辕剑给天女过目，上面刻满了黄帝所铭刻的文字，饱含着对天女的思念和忏悔。天女观看着剑上的遗书终被打动，抱剑痛哭中同意了众人的决定，被夏柔用28颗星曜石的能量封印，暮云的魂魄也在那一瞬飞出轩辕剑追随着天

女，如同亲子对母亲的依赖，永不分开。

在封印天女之后，山海界恢复了和平的日子，陆承轩选择留在了山海界，和新任的青龙圣者夏柔一道守护着这片河山的安宁。（完美结局）


在DOMO工作室有很多的小任务可做

★快捷流程：回到军营后找伙伴归队，莫耶在帐篷后，寒洛在营地大门处，夏柔在军营附近的空地处。与三人分别聊天后触发中央界天女复活的事件，再与白虎侯和老神丁谈话，前往奇肱国找神丁要转风壶，然后到常羊山收集风力。常羊山有两种传送风柱，长的朝上传送，短的朝下传送。先用起始处的风柱传送到顶层拿一个风穴，在起始处前方有三条岔路，走最左的一条，利用风柱往上传送到第四层找存档点，这里通往三个风穴的地方，刑天把守的风穴要最后去拿。拿完四个风穴前往建木研究室。与老神丁交谈后发生震动，然后依次往遗世之都、玄武国和白虎国，看到天女毁灭了四灵诸侯的国家。在白虎国杀掉朱雀灵兽，再到老神丁处乘飞车前往中央界。思念幻象迷宫要利用机关来接通金色通道，后期还要移动柱子来开启机关。走完前后两片迷宫遇到暮云，陆承轩死而复生，最后进入传送点进去打天女旱魃看大结局！

支线：在神丁研究室的终之间与侍女苍兰谈话，答应帮她发找两名族人。风铃在建木西侧迷宫，黄选在周侥国的田地里，从他手里得到书信，将信交给苍兰后得到驱逐九凤的任务，得到防御手环。前往建木东侧顶端的巨巢找九凤，可选用诱敌女娃或武力来驱逐它，完成后回来找苍兰交任务，得金牛角。

支线：DOMO工作室是轩辕剑系列的传统保留节目，本作进入方法是在前往中央界前找老神丁谈话，她看到会跑的豆腐，前往数之间找阿甘，问题的答案是一、二、三。确定身上带有照妖镜（迷雾沼泽和西炽塔的宝箱），回到休之间找到路人贾，谈话后可通过输送器前往DOMO工作室，里面的成员都有小任务可做。

1.答应帮名犬小皮找回小皮，与探子豪交谈后前往长股国调查水井，将小皮还给名犬小皮得到一堆药材和灰渣×5。

2.答应帮阿竣找毛叔，毛叔躲在毛民国的宝藏洞，劝他20次仍不肯回去，选择“要扣你薪水”，再找阿竣拿天创药，还可向路人贾拿766钱。

3.将武人剑（陆承轩最初装备）、铁甲和轮回盘送给猿飞月半，得到光束旋斩剑。

4.德大和幕之内小仁分别出售提升攻击20和速度20的秘笈，只能选择购买一本。

5.凯特会送给主角500钱。

6.给阿观20个目药粉，得到两个破元仙露。

7.给阿波罗钱可换取药物。

8.给艾斯特拉达·甜甜挑选衣服，再将身上的相应衣服送给她，得到金牛角。

9.和育铨可玩木头人游戏。

10.将收集的宝箱碎片送给阿元可换取道具，其中包括紫空石，另外得知晓菁有治筋骨酸痛的秘方。

11.金缕衣送给晓菁得龙纹白玉佩和舒筋活骨散。

12.舒筋活骨散送给杨志豪，可玩猜转头小游戏。

13.在和小狐狸谈话时选择“不相信”，和她玩赛跑游戏，胜五场得雪肌冰鲍。

14.灰渣是炼药失败的产物，将它送给Colorbat，可向她学习挑战各种小游戏的技巧。

15.振民说看到了一幕惨案，当他让主角安静时，选择最底部没文字的部分，他便会讲述陆承轩由轩辕界来到山海界的过程。

16.将九种炼化药材（水药、玫瑰花粉、建木树芽、七彩芦荟肉、毒蛇丸、活灵芝、凤羽、灵枢玉液和龙爪花）和鱼叉（珊瑚水洞宝箱、漩涡水洞打中胸获得）送给翔，得到轩辕木剑。


在白虎国找到毁掉诸国的神秘女子


在思念幻象迷宫里，听到当年黄帝和天女的谈话


夏柔将轩辕剑上的铭文交给天女看



《泰坦任务》在角色技能的设定上，很好地继承了《暗黑破坏神》系列的风格，其8套代表不同职业的技能树构成了一个庞大的技能体系，玩家在2级和8级时分别可选择1个技能树进行学习。然而，由于角色升级时所得的技能点数十分有限，所以要求玩家必须准确了解每一技能的属性特色，才能进行合理取舍以培养出自己所需要的游戏角色。本文给出了《泰坦任务》中所有技能的详细解释及属性参数，但由于篇幅所限，本文只列出了每个技能的1级和最高级的属性参数，以方便各位玩家对比、选择。

TITAN QUEST
泰坦任务技能树详解

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

精品 总评 8.2

制作	Iron Lore
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 2GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：5GB

角色属性介绍

角色每次升级后可获得2个属性点，可分配到以下属性上。

Health（生命）：每1个属性点提高生命上限25。

Energy（能量）：类似于魔法，每1个属性点提高能量上限25。

Strength（力量）：决定物理攻击力，每1个属性点提高4点力量。

Interligence（智慧）：决定元素攻击力，影响能量恢复速度，每1个属性点提高4点智慧。

Dexterity（敏捷）：影响攻击能力、防御能力和穿刺伤害，每1个属性点提高4点敏捷。

另外，角色还具有攻击力、防御力、生命回复速度、能量回复速度、施法速度、奔跑速度和抗性（包括冰冻抗性、闪电抗性等10种）等多项参数，比较直观，故不另作具体介绍。



防御掌握

●1级掌握技能

Concussive Blow（震荡打击）

使用棍棒武器时有机会击晕敌人并增加击晕持续。

1级：+15%击晕伤害，5%机会击晕1秒。

5级：+35%击晕伤害，5%机会击晕3秒。

Battle Awareness（战斗警觉）

高度警觉状态，使自己及周围伙伴更有效地察觉危险并有所反应。

1级：5米警觉范围，+10防御能力，+75能力保留，3点装甲。

10级：14米警觉范围，+64防御能力，+75能力保留，12点装甲。

Batter（猛击）

一种盾击，增加伤害，一段时间内降低敌人攻击速度。

1级：12点能耗，3点伤害，+5%伤害，8秒内敌人速度-18%。

12级：23点能耗，29点伤害，+12%伤害，8秒内敌人速度-50%。

Armor Handling（装甲处理）

掌握如何适应装甲，可穿戴更为厚重的装甲。

1级：-8%装甲力量需求，-8%盾牌力量需求，+6%装甲吸收。

6级：-20%装甲力量需求，-20%盾牌力量需求，+16%装甲吸收。

●4级掌握技能

Adrenaline（肾上腺素）

每次敌人攻击都有机会刺激肾上腺素激增，从而提升生命回复。

1级：5%激活几率，12秒持续，+6点生命回复/秒。

10级：5%激活几率，12秒持续，+25点生命回复/秒。

Rally（重整旗鼓）

坚定的号角声可改变战局，激励范围内的所有人以全新的活力进行战斗。

1级：51点能耗，+255点生命恢复，10秒持续，10米范围，+150%生命回复，5点装甲。

12级：75点能耗，+750点生命恢复，10秒持续，10米范围，+150%生命回复，40点装甲。

Quick Recovery（快速防御）

1级：50点能耗，18秒持续，-32%盾牌恢复时间，+5%装甲吸收，+10%盾牌格挡。

8级：50点能耗，34秒持续，-80%盾牌恢复时间，+5%装甲吸收，+24%盾牌格挡。

Shield Smash（盾牌碎击）

盾牌战斗技巧，同时使用武器和盾牌造成伤害。

1级：6%使用几率，+30%伤害。

6级：16%使用几率，+30%伤害。

●10级掌握技能

Resilience（恢复）

增加肾上腺素触发几率。

1级：-30%技能恢复时间。

6级：-64%技能恢复时间。

Focus（集中）

集中让你和队友对敌人的攻击快速反应，增加盾牌格挡的成功率。

1级：+15能量保留，+5%盾挡。

6级：+15能量保留，+18%盾挡。

Shield Charge（盾牌冲击）

奔跑攻击，使用盾牌猛烈撞击敌人，造成额外伤害，并且击晕敌人。

1级：30点能耗，1～28点伤害，1秒眩晕，+300%移动。

12级：63点能耗，31～102点伤害，1秒眩晕，+300%移动。

●16级掌握技能

Inspiration（灵感）

逐渐恢复队友的能量，让他们继续战斗。

1级：1秒持续，+2.8能量恢复/秒，+10%整体速度。

6级：10秒持续，+6.8能量恢复/秒，+10%整体速度。

Rend Armor（粉碎装甲）

增加猛击效果，攻击3个目标，有足够的力量削弱敌人装甲。

1级：15点能耗，90度攻击范围，最大3个目标，-5点装甲/5秒。

8级：15点能耗，125度攻击范围，最大3个目标，-46点装甲/5秒。

Disable（丧失能力）

利用盾牌碾碎敌人，并且将敌人抛出。

1级：6%使用几率，+15%伤害，-50%攻击速度/5秒。

6级：16%使用几率，+15%伤害，-50%攻击速度/5秒。

●24级掌握技能

Defensive Reaction（防御反应）

在肾上腺素的效果期间，增加伤害和攻击速度。

1级：+15%伤害，+4%整体速度。

8级：+50%伤害，+20%整体速度。

Iron Will（钢铁意志）

鼓舞队友树立面对艰难逆境的决心。

1级：+10能量保留，30%眩晕抵抗，降低被诱捕时间30%，降低被冰冻时间30%，30%技能中断保护。

6级：+10能量保留，80%眩晕抵抗，降低被诱捕时间80%，降低被冰冻时间80%，80%技能中断保护。

Disruption（破坏）

增加盾牌冲击的打击效果，震惊周围的敌人，并在一段时间内中断敌人的技能使用。

1级：12点能耗，360度攻击范围，最大2个目标，1.5秒技能中断。

6级：22点能耗，360度攻击范围，最大4个目标，4.0秒技能中断。

●32级掌握技能

Defiance（挑衅）

使用重整旗鼓之后，在短时间内，敌人造成的伤害有一定的百分比反弹回敌人身上。

1级：8点能耗，10%元素抵抗，5%伤害反弹。

12级：30点能耗，50%元素抵抗，60%伤害反弹。

Colossus Form（巨人形态）

呈现高大巨人形态，践踏敌人。

1级：30%伤害吸收，10点主动能耗/秒，24秒持续，+50%伤害，+30%力量，+30生命，-15%整体速度。

8级：50%伤害吸收，10点主动能耗/秒，24秒持续，+50%伤害，+50%力量，+50生命，-15%整体速度。

Pulverize（研磨粉碎）

使用盾牌猛烈撞击敌人，让敌人失去意识。

1级：6%使用几率，120度攻击范围，最大3个目标，+10%伤害，3秒内降低攻击能力50点，3秒技能中断。

6级：16%使用几率，120度攻击范围，最大3个目标，+25%伤害，3秒内降低攻击能力50点，3秒技能中断。



大地掌握

●1级掌握技能

Earth Enchantment（大地附魔）

让你和周围队友的武器上附有岩石和火焰的力量。

1级：1点主动能耗/秒，6米范围，+12%火焰伤害，5～8点火焰伤害，+75能量保留。

12级：1点主动能耗/秒，6米范围，+100%火焰伤害，5～8点火焰伤害，+75能量保留。

Flame Surge（火焰汹涌）

施法者手中喷射3道火焰，烧毁近距离范围内的一切东西。

1级：37点能耗，3道抛射，8～15点火焰伤害。

12级：75点能耗，3道抛射，43～59点火焰伤害。

●4级掌握技能

Brimstone（硫磺）

提升攻击的物理伤害，在大地附

魔的效果下，有一定几率造成致命的火焰伤害。

1级：1~3点伤害，15%几率造成25点火焰伤害。

8级：10~12点伤害，15%几率造成58点火焰伤害。

Heat Shield（热盾）

对目标施放热盾，吸收火焰伤害。

1级：112点伤害吸收，抵抗火焰伤害，45点能耗，15%伤害抵抗。

12级：245点伤害吸收，抵抗火焰伤害，70点能耗，15%伤害抵抗。

Ring of Flame（火焰圆环）

暂时被火焰圆环围绕，烧灼附近的敌人。

1级：1点主动能耗/秒，1.5米范围，3~5点火焰伤害。

8级：2点主动能耗/秒，2.8米范围，23~27点火焰伤害。

Volcanic Orb（火山球）

施放出燃烧的硫磺火球，触地后爆炸，对小范围内的敌人造成火焰伤害和物理伤害。

1级：64点能耗，2.5米范围，18点伤害，25~54点火焰伤害。

12级：108点能耗，2.5米范围，55点伤害，91~128点火焰伤害。

●10级掌握技能

Stone Form（石头形态）

短时间内被石层保护，提升生命回复速度，但不能移动。

1级：100%伤害吸收，64点能耗，6秒持续，+24点生命回复/秒。

12级：100%伤害吸收，108点能耗，6秒持续，+66点生命回复/秒。

Summon Core Dweller（召唤地心居民）

从地心深处召唤强大的元素守卫。

1级：250点能耗。地心居民：651生命，131能量，12~21点伤害。

15级：362点能耗。地心居民：1555生命，292能量，48~84点伤害。

Barrage（阻塞）

减少火焰汹涌的技能恢复时间和能耗，从而更加频繁和有效地施放。

1级：45%几率穿越敌人，14点火焰伤害，技能恢复时间-30%。

8级：80%几率穿越敌人，66点火焰伤害，技能恢复时间-100%。

●16级掌握技能

Stone Skin（石头皮肤）

在大地附魔的效果下，提升装甲韧度，增加保护和火焰抗性。

1级：2点装甲，3%火焰抵抗。

6级：12点装甲，15%火焰抵抗。

Inner Fire（内部火焰）

增加地心居民的速度，并且给予火焰报复伤害。

1级：3点火焰伤害，+15%敏捷，+24%生命回复，+5%整体速度。

8级：18点火焰伤害，+50%敏捷，+80%生命回复，+17%整体速度。

Soften Metal（软化金属）

软化敌人的装甲和武器，降低敌人武器和装甲的效果。

1级：1点主动能耗/秒，3点伤害，3秒内减少3点物理伤害，3秒内减少18点装甲。

8级：1点主动能耗/秒，23点伤害，3秒内减少15点物理伤害，3秒内减少65点装甲。

Conflagration（爆燃）

增加火山球的爆炸范围，造成敌人燃烧，并且遭到火焰伤害。

1级：6点能耗，3米范围，11点火焰伤害。

8级：20点能耗，3米范围，48点火焰伤害。

●24级掌握技能

Molten Rock（熔化岩石）

增加岩石形态的报复火焰伤害。

1级：16点能耗，2秒持续，6点火焰报复伤害。

8级：30点能耗，2秒持续，15点火焰报复伤害。

Wildfire（野火）

让地心居民点燃一块区域，对其中的敌人造成严重伤害。

1级：49点能耗，5秒持续，4.0米范围，16~25点火焰伤害。

12级：58点能耗，5秒持续，4.0米范围，65~85点火焰伤害。

Flame Arch（火焰弧）

增加火焰汹涌的抛射数量和伤害。

1级：10点能耗，1道抛射，+4%火焰伤害。

12级：34点能耗，3道抛射，+55%火焰伤害。

Fragmentation（破碎）

火山球爆炸时，放出岩石碎片，对敌人造成物理伤害。

1级：10点能耗，3米范围，3~5碎片，35点伤害，12点火焰伤害，1.5秒眩晕。

12级：26点能耗，3米范围，7~13碎片，126点伤害，59点火焰伤害，1.5秒眩晕。

●32级掌握技能

Volatility（爆炸）

通过大地能量的加强，让火焰攻击有几率造成大幅伤害。

1级：33%几率造成+75%火伤害。

12级：33%几率造成+178%火伤害。

Metamorphosis（变形）

在巨大的热量和压力下，加强地心居民的构成，提高对伤害的抗性。

1级：+10%生命，+10%装甲保护，+33%装甲吸收，4%元素抵抗。

8级：+45%生命，+45%装甲保护，+33%装甲吸收，18%元素抵抗。

Eruption（爆发）

地面上形成火山裂缝，喷射致命熔岩和硫磺块。

1级：95点能耗，6秒持续，3米范围，2~3碎片，31点伤害，28~33点火焰伤害。

12级：123点能耗，6秒持续，3米范围，5~6碎片，98点伤害，95~112点火焰伤害。



自然掌握

●1级掌握技能

Regrowth（再生）

一股治疗能量快速恢复目标队友

失去的生命。

1级：+300生命恢复，44点能耗。

16级：+1500生命恢复，104能耗。

Call of the Wild（野性召唤）

召唤野狼一起战斗，随着等级提高，召唤野狼的数量相应增加。

1级：120点能耗。野狼：155生命，45点能量，闪避攻击（15%几率闪避攻击，+15%几率躲避射击）。

15级：176点能耗，召唤2只野狼。野狼：523生命，87点能量，闪避攻击（29%几率闪避攻击，+29%几率躲避射击）。

●4级掌握技能

Heart of Oak（橡树之心）

支援自己和周围队友的生命力。

1级：1点主动能耗/秒，18米范围，+8%生命，+10%整体速度，+100能量保留。

12级：1点主动能耗/秒，18米范围，+96%生命，+10%整体速度，+100能量保留。

Accelerated Growth（加速生长）

允许更加频繁地施展再生。

1级：-18%技能恢复时间。

8级：-75%技能恢复时间。

Maul（撕破）

啮咬攻击，撕破敌人肌肉，造成短时间流血伤害。

1级：24点能耗，9点流血伤害，3点穿刺伤害，降低敌人生命6%。

10级：24点能耗，45点流血伤害，19点穿刺伤害，降低敌人生命12%。

Plague（瘟疫）

对目标施放瘟疫，减少敌人生命，并且快速向周围敌人传播。

1级：64点能耗，3.0秒持续，降低敌人生命3%～8%。

8级：75点能耗，6.0秒持续，降低敌人生命10%～15%。

●10级掌握技能

Briar Ward（荆棘守卫）

在自己周围产生荆棘圈，让敌人无法通过。

1级：112点能耗。守卫：存活30秒，64生命，0能量，荆棘（1～3点穿刺报复伤害）。

15级：168点能耗。守卫：存活30秒，400生命，0能量，荆棘（4～9点穿刺报复伤害）。

Survival Instinct（生存本能）

当生命降低时，触发生存本能。

1级：生命低于33%时激活，15%伤害吸收，6秒持续，+15%伤害。

15级：生命低于33%时激活，80%伤害吸收，6秒持续，+85%伤害。

Fatigue（疲劳）

从遭受瘟疫的敌人身上吸收力量，使敌人减速，战斗力减弱。

1级：-3伤害，5%几率降低敌人生命50%，3秒内敌人伤害减少15%，-15%整体速度。

8级：-15伤害，5%几率降低敌人生命69%，3秒内敌人伤害减少36%，-33%整体速度。

●16级掌握技能

Tranquility of Water（宁静之水）

在橡树之心的效果下，有一定几率使用技能时减少50%能耗。

1级：8%几率能耗-50%。

6级：28%几率能耗-50%。

Dissemination（分散）

让再生能量从初始目标分散到周围队友。

1级：+180生命恢复。

10级：+900生命恢复。

Stinging Nettle（刺人的荨麻）

使攻击荆棘守卫的敌人中毒。

1级：15点毒素报复伤害。

8级：78点毒素报复伤害。

Sylvan Nymph（森林之神）

召唤强大的森林之神，使用魔法弓攻击敌人，并且施展魔法加强队友的战斗力。

1级：200点能耗，1米范围；守卫：198生命，130能量，弓箭攻击（9～21点穿刺伤害，降低敌人生命3%），闪避攻击（18%几率闪避攻击，+18%几率躲避射击）。

15级：261点能耗，1米范围；守卫：595生命，242能量，弓箭攻击（51～72点穿刺伤害，降低敌人生命3%），闪避攻击（46%几率闪避攻击，+46%几率躲避射击）。

●24级掌握技能

Permanence of Stone（永恒之石）

保护队友免受元素伤害，降低元素攻击造成的伤害。

1级：1点主动能耗/秒，5%元素抵抗。

6级：1点主动能耗/秒，18%元素抵抗。

Strength of the Pack（团结力量）

野狼的嚎叫激励听者的信心，使其更加勇猛地战斗。

1级：25点能耗，15秒持续，10米范围，+15%伤害，+1能量恢复/秒，+15%整体速度，4点装甲。

12级：25点能耗，15秒持续，10.0米范围，+68%伤害，+1能量恢复/秒，+15%整体速度，26点装甲。

Overgrowth（繁茂）

让森林之神在队友周围创造生存盾牌，吸收伤害，并对敌人进行反击。

1级：78点伤害吸收，33%几率造成1～5点穿刺报复伤害。

12级：170点伤害吸收，33%几率造成18～33点穿刺报复伤害。

Susceptibility（感性）

弱化周围敌人的体质，让敌人更容易中毒和遭受元素伤害。

1级：-12%伤害抵抗，-12%元素抵抗。

8级：-39%伤害抵抗，-39%元素抵抗。

●32级掌握技能

Refresh（振作）

立即恢复全部正在冷却的技能。

1级：200点能耗。

6级：115点能耗。

Sanctuary（圣堂）

圣堂的力量使人恢复生气，并且减少使用技能所消耗的能量。

1级：12%伤害吸收，18秒持续，3.0米范围，+148%生命恢复，+148%能量恢复，-15%能耗。

8级：26%伤害吸收，18秒持

续，3.0米范围，+232%生命恢复，+232%能量恢复，-50%能耗。

Nature's Wrath（自然的愤怒）

让森林之神的攻击充满元素力量。

1级：8点能耗，1.5米范围，33%几率穿透敌人，33～58点元素伤害。

12级：13点能耗，1.5米范围，33%几率穿透敌人，88～160点元素伤害。



狩猎掌握

●1级掌握技能

Ensnare（诱捕）

在敌人脚下施放加重的网，使敌人无法移动，但在敌人攻击范围内，仍旧会遭到敌人攻击。

1级：15点能耗，3秒持续，15点穿刺伤害，防御能力-33%。

6级：24点能耗，8秒持续，35点穿刺伤害，防御能力-33%。

Take Down（击倒）

长矛致命戳刺对敌人造成严重伤害，并减少敌人生命总量的一部分。

1级：30点能耗，25点穿刺伤害，降低敌生命8%，+300%移动。

12级：52点能耗，88点穿刺伤害，降低敌生命36%，+300%移动。

Wood Lore（林木知识）

精通弓与矛的使用，获得额外的速度和精度。

1级：+10%防御能力，+5%攻速。

6级：+32%防御能力，+21%攻速。

●4级掌握技能

Marksmanship（射击术）

提高弓箭飞行速度，增加刺穿伤害。

1级：3点能耗，5点穿刺伤害，抛射速度增加+30%。

12级：3点能耗，31点穿刺伤害，抛射速度增加+140%。

Art of the Hunt（狩猎艺术）

狩猎经验让你面对熟悉的对手（动物和兽人）具有优势。

1级：15米范围，+12%穿刺伤害，+75能量保留，对兽人伤害+3，对动物伤害+3。

10级：15米范围，+62%穿刺伤害，+75能量保留，对兽人伤害+25伤害，对动物伤害+25。

Herbal Remedy（药物治疗）

利用药用植物制造医药，既可抗毒，又在短时间内加速治疗效果。

1级：35点能耗，180秒持续，+3.0生命回复/秒，30%抗毒。

6级：60点能耗，480秒持续，+6.0生命回复/秒，72%抗毒。

●10级掌握技能

Barbed Netting（刺网）

诱捕网上的刺钩在敌人挣扎时刺入敌人体内，造成流血。

1级：45点流血伤害。

8级：135点流血伤害。

Call of the Hunt（狩猎呼唤）

回应狩猎呼唤的人将以更快的速度战斗。

1级：45点能量消耗，28秒持续，15.0米范围，18点流血伤害，+15%攻击速度，对兽人伤害+33%，对动物伤害+33%。

8级：59点能耗，50秒持续，15.0米范围，46点流血伤害，+31%攻击速度，对兽人伤害+33%，对动物伤害+33%。

Eviscerate（取出内脏）

瞄准敌人的致命弱点，造成持续不断的流血伤害。

1级：5点能耗，33点流血伤害。

10级：5点能耗，150点流血伤害。

Monster Lure（怪物诱饵）

丢下诱饵吸引附近怪物的注意。

1级：34点能耗，丢下3个诱饵。怪物诱饵：存活时间30秒，120生命，15能量，挑衅（15点能耗，5米范围）。

6级：54点能耗，丢下3个诱饵。怪物诱饵：存活时间30秒，270生命，15能量，挑衅（15点能耗，10米范围）。

●16级掌握技能

Study Prey（研究被掠者）

通过远距离观察目标猎物，发现猎物的弱点，造成更大的刺穿伤害。

1级：35点能耗，8秒持续，6米范围，伤害抵抗-30%，穿刺抵抗-25%。

8级：35点能耗，8秒持续，6米范围，伤害抵抗-65%，穿刺抵抗-60%。

Puncture Shot Arrows（穿刺射击）

改进箭杆，让箭支穿越目标，对其他敌人造成伤害。

1级：1点能耗，8%几率穿越敌人，+5%穿刺伤害，+9%流血伤害。

12级：1点能耗，55%几率穿越敌人，+33%穿刺伤害，+50%流血伤害。

Gouge（圆凿）

使用长矛或者弓箭重创敌人，造成长时间流血。

1级：6%使用几率，45流血伤害。

6级：16%使用几率，108流血伤害。

Find Cover（寻找掩护）

攻击时利用掩体，避免伤害。

1级：+8%几率躲避射击，+10能量保留。

8级：+25%几率躲避射击，+10能量保留。

●24级掌握技能

Exploit Weakness（发现弱点）

利用敌人的错误和脆弱时刻，对敌人造成严重伤害。

1级：10点能耗，+58%穿刺伤害，+58%流血伤害。

10级：10点能耗，+139%穿刺伤害，+139%流血伤害。

Trail Blazing（痕迹炽烧）

无情地追踪猎物，即便在最杂乱的灌木丛中也不会放慢速度。

1级：1点主动能耗/秒，+5%移动，100%降低被诱捕时间。

6级：1点主动能耗/秒，+18%移动，100%降低被诱捕时间。

Detonate（爆破）

在怪物诱饵中增加炸药，并且诱饵被摧毁时产生爆炸。

1级：15点能耗，6道抛射，3米范围，36～58点火焰伤害。

12级：15点能耗，6道抛射，3米范围，114～158点火焰伤害。

●32级掌握技能

Flush Out（驱赶）

将敌人拖入空旷地，使其更容易遭到攻击。

1级：10点能量消耗，防御能力-14%，元素抵抗-14%。

6级：10点能量消耗，防御能力-36%，元素抵抗-36%。

Scatter Shot Arrows（分散射击）

制造特殊箭头，射中敌人时将产生炸裂，碎片射向四面八方。

1级：1点能耗，3～4碎片，9点穿刺伤害。

12级：1点能耗，7～9碎片，45点穿刺伤害。

Volley（齐射）

使用长矛或弓箭连续攻击3次。

1级：3道抛射，6%使用几率。

6级：3道抛射，16%使用几率。



灵魂掌握

●1级掌握技能

Deathchill Aura（冰冻光环）

减缓敌人攻击和移动速度。

1级：1点主动能耗/秒，1秒持续，2.5米范围，减少敌人生命1%～3%，-13%整体速度。

6级：1点主动能耗/秒，1秒持续，3.7米范围，减少敌人生命3%～9%，-25%整体速度。

Life Drain（吸取生命）

吸取敌人的生命，补充自己的生命。

1级：54点能耗，49生命力伤害，150%攻击伤害转化为生命。

12级：106点能耗，99生命力伤害，260%攻击伤害转化为生命。

●4级掌握技能

Ternion Attack（3重打击）

不断注入能量，让法杖攻击增至3倍。

1级：3道抛射，30点能耗，-50%元素伤害。

12级：3道抛射，36点能耗，+5%元素伤害。

Ravages of Time（时间破坏）

加速敌人武器迟钝和装甲粉碎的时间效果。

1级：1点主动能耗/秒，-11%伤害，-11%穿刺伤害，-11%装甲吸收。

8级：1点主动能耗/秒，-36%伤害，-36%穿刺伤害，-36%装甲吸收。

Vision of Death（死亡预感）

利用死亡景象攻击敌人心智，让脆弱的敌人恐慌逃跑，坚强的敌人无力战斗。

1级：55点能耗，3.0米范围，3秒内减少3点伤害，66%几率致盲11秒，3.0秒恐惧。

6级：80点能耗，3.0米范围，6秒内减少13点伤害，66%几率致盲11秒，5.9秒恐惧。

Spirit Ward（灵魂守卫）

施放防护，减少不死怪物对自己和队友的伤害。

1级：1点主动能耗/秒，6.0米范围，对不死怪物伤害+3，受不死怪物伤害-15%。

8级：2点主动能耗/秒，6.0米范围，对不死怪物伤害+17，受不死怪物伤害-39%。

●10级掌握技能

Cascade（喷流）

让吸取生命穿过第一个目标，攻击更多目标。

1级：35生命力伤害，150%攻击伤害转化为生命。

10级：88生命力伤害，240%攻击伤害转化为生命。

Dark Covenant（黑暗盟约）

神灵为能与自己进行交流的灵魂大师提供力量，但代价是灵魂大师的生命力。

1级：18点主动生命消耗/秒，10秒持续，15.0米范围，+5能量恢复/秒，+9%整体速度。

6级：18点主动生命消耗/秒，21秒持续，15.0米范围，+15能量恢复/秒，+21%整体速度。

Summon Liche King（召唤丧尸王）

将灵魂和古老的丧尸王联结以获取他们的力量。

1级：250点能耗。尸王：369生命，307能量，鬼怪光束（13点元素伤害，减少敌人生命3%，19生命力伤害，15% 攻击伤害转化为生命）。

15级：362点能耗。尸王：636生命，545能量，鬼怪光束（65点元素伤害，减少敌人生命12%，71生命力伤害，15%攻击伤害转化为生命），灵魂打击（47点能耗，6.0米范围，减少敌人生命33%，33%攻击伤害转化为生命，8秒内降低47点抵抗）。

Spirit Bane（灵魂毒药）

在灵魂守卫的效果下，增加对不死怪物的伤害。

1级：1点主动能耗/秒，对不死怪物伤害+33%伤害，对不死怪物伤害+9。

6级：1点主动能耗/秒，对不死怪物伤害+55%伤害，对不死怪物伤害+29。

●16级掌握技能

Arcane Lore（奥术知识）

古代魔法创始者设计了许多阴险的技巧来加强他们法杖的破坏力，这些技巧可激发法杖攻击的真正威力。

1级：4点能耗，1.5米范围，抛射速度+10%。

6级：4点能耗，2.5米范围，抛射速度+50%。

Necrosis（骨疽）

削弱周围敌人的体质，使其更加容易遭到伤害。

1级：1点主动能量消耗/秒，-23%流血抵抗，-23%生命力伤害抵抗，-23%吸取生命抵抗。

8级：1点主动能量消耗/秒，-81%流血抵抗，-81%生命力伤害抵抗，-81%吸取生命抵抗。

Enslave Spirit（奴役灵魂）

穿透敌人自我意识的屏障，支配他们的心灵，短时间内控制敌人行动。

1级：90点能耗，36～48秒精神控制。

12级：112点能耗，80～114秒精神控制。

Death Nova（死亡之星）

施放死亡波浪，使接触到的生物生命衰竭。

1级：60点能耗，6.0米范围，减少敌人生命11%，33生命力伤害，50%攻击伤害转化为生命。

12级：80点能耗，6.0米范围，减少敌人生命33%，130生命力伤害，50%攻击伤害转化为生命。

●24级掌握技能

Unearthly Power（神秘力量）

吸取更强大的精神力量来增强自己和队友的战斗力，代价是自己的生命力。

1级：10点主动生命消耗/秒，+8%伤害，+8%元素伤害，+8%生命力伤害。

8级：13点主动生命消耗/秒，+50%伤害，+50%元素伤害，+50%生命力伤害。

Wraith Shell（鬼魂之壳）

让丧尸王减少肉体存在，从而降低所有类型的伤害。

1级：50点能耗，2点主动能耗/秒，19%伤害吸收，33%伤害抵抗。

12级：50点能耗，2点主动能耗/秒，70%伤害吸收，33%伤害抵抗。

Circle of Power（力量圆环）

创造力量圆环，保护队友免受不死怪物伤害，并且对经过圆环的不死怪物造成伤害。

1级：64点能耗，12秒持续，6.0米范围，对不死怪物伤害+17。

12级：108点能耗，12秒持续，6.0米范围，对不死怪物伤害+75。

●32级掌握技能

Death Ward（死亡守卫）

施放魔法守卫，保护自己在生命值极低时获得额外生命值免于死亡。

1级：生命低于15%时激活，+330生命恢复，3秒持续。

8级：生命低于15%时激活，+540生命恢复，3秒持续。

Summon Outsider（异界生物）

召唤强大的异界生物，但持续时间很短。

1级：285点能耗。生物：存活30秒，1065生命，518能量，以太攻击（27点能耗，200攻击弧度，最大3个目标，75～115点元素伤害，减少敌人生命33%）。

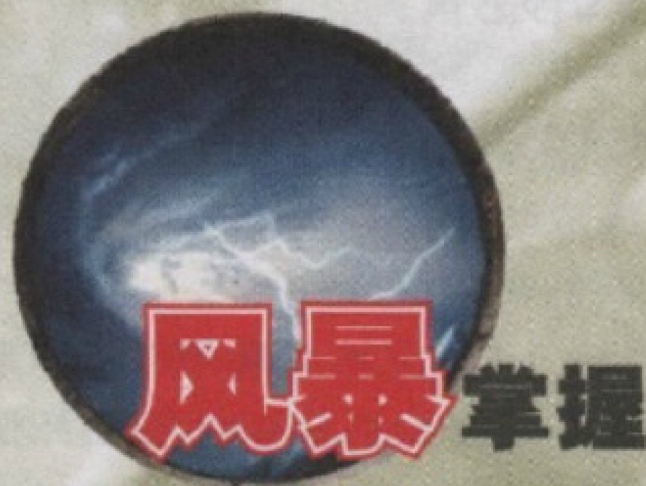
15级：355点能耗。生物：存活58秒，1975生命，770能量，以太攻击（55点能耗，200攻击弧度，最大3个目标，180～231点元素伤害，减少敌人生命33%）。

Arcane Blast（奥术冲击波）

丧尸王利用古代神秘工艺制作出致命的元素能量球，并向敌人投掷。

1级：32点能耗，2道抛射，51点元素伤害，15生命力伤害，1秒眩晕，1.5秒内减速15%。

16级：57点能耗，5道抛射，133点元素伤害，72生命力伤害，1秒眩晕，1.5秒内减速15%。



风暴掌握

●1级掌握技能

Ice Shard（冰冻碎片）

发射致命的冰冻碎片，对目标造成冰冷伤害，并且短时间减速。

1级：21点能耗，1道抛射，16～25点冰冻伤害，1.5秒内减速15%。

12级：43点能耗，1道抛射，60～83点冰冻伤害，1.5秒内减速15%。

Storm Nimbus（风暴光轮）

充满风暴力量，使攻击附加冰冻和闪电伤害。

1级：1点主动能耗/秒，+75能量保留，有机会造成3点冰冻伤害、1～21点闪电伤害。

10级：1点主动能耗/秒，+75能量保留，有机会造成23点冰冻伤害、19～75点闪电伤害。

●4级掌握技能

Spell Breaker（咒语打破）

一种能量脉冲，驱散队友身上被敌人施加的负面魔法；当作用于敌人时，终止他们的有益魔法并消除其部分能量。

1级：32点能耗，6.0米范围，24%能量吸收，+50%魔法伤害，+15魔法伤害。

6级：42点能耗，6.0米范围，66%能量吸收，+50%魔法伤害，+90魔法伤害。

Thunderball（闪电球）

发射电子能量球，对小范围内的敌人造成伤害并击晕。

1级：50点能耗，1.8米范围，7～31点闪电伤害，1.5秒眩晕。

12级：83点能耗，1.8米范围，60～84点闪电伤害，5.1秒眩晕。

Heart of Frost（冰霜之心）

施展风暴光轮后，自己周围的空气冰冻凝结，减缓范围内敌人速度。

1级：+10%冰冻伤害，+25能量保留，3秒内降低敌人攻击速度10%，移动速度10%。

8级：+52%冰冻伤害，+25能量保留，3秒内降低敌人攻击速度38%，移动速度38%。

●10级掌握技能

Spell Shock（咒语打击）

当敌人的有益魔法被咒语打破中断时，造成能量燃烧伤害，并终止其施法能力。

1级：14点能耗，30%能量吸收造成伤害，3.0秒技能打断。

8级：28点能耗，135%能量吸收造成伤害，7.2秒技能打断。

Velocity（加速）

增加冰冻碎片的速度和伤害，使每个碎片有机会穿透目标。

1级：2点能耗，18%几率穿透敌人，+10%冰冻伤害，抛射速度+15%。

8级：4点能耗，60%几率穿透敌人，+52%冰冻伤害，抛射速度+50%。

Squall（暴风雪）

在目标区域施放暴风雪，降低敌人远距离攻击的准确度。

1级：54点能耗，6秒持续，4.0米范围，30%几率造成3～21点闪电伤

害，50%几率降低远距离瞄准1秒。

12级：90能耗，6秒持续，10.2米范围，85%几率造成44～62闪电伤害，100%几率降低远距离瞄准1秒。

Freezing Blast（冰冻爆炸）

用冰封住敌人，使其无法移动，同时也难以被伤害。

1级：85%伤害吸收，50点能耗，3.0秒持续，1.8米范围，3点冰冻伤害。

8级：85%伤害吸收，78点能耗，5.8秒持续，3.9米范围，15点冰冻伤害。

●16级掌握技能

Lightning Bolt（闪电光束）

从空中召唤强大的闪电光束杀伤目标。

1级：80点能耗，0.5米范围，51～109点闪电伤害，1秒眩晕。

12级：168点能耗，1.6米范围，178～363点闪电伤害，1秒眩晕。

Concussive Blast（冲击波）

加强闪电球的威力，增加眩晕伤害和爆炸范围。

1级：14点能耗，1.5米范围，2～3碎片，3～11点闪电伤害，1.0秒眩晕。

8级：23点能耗，1.5米范围，5～6碎片，24～48点闪电伤害，2.8秒眩晕。

Obscured Visibility（昏暗视线）

降低暴风雪中的可见度，让敌人无法有效地攻击和防御。

1级：6点能耗，6秒内减少伤害10%，减少抗性10%。

6级：11点能耗，6秒内减少伤害30%，减少抗性30%。

Static Charge（静力充电）

施展暴风雨后，自己体内充满电能，与敌人的武器接触时将会传递，释放一次强有力的打击。

1级：+10%闪电伤害，+25能量保留，15%几率造成54点闪电报复伤害。

12级：+76%闪电伤害，+25能量保留，15%几率造成186点电报复伤害。

Energy Shield（能量盾）

创造能量盾，抵消所有元素攻击造成的伤害。

1级：125伤害吸收，60点能耗。

12级：394伤害吸收，104能耗。

●24级掌握技能

Torrent（急流）

增加冰冻碎片的数量，向敌人喷射致命的急流。

1级：14点能耗，1道抛射，21点霜冻伤害。

8级：38点能耗，4道抛射，78点霜冻伤害。

Summon Wisp（召唤风暴精灵）

召唤风暴精灵与敌人战斗。

1级：200点能耗。精灵：153生命，186能量，等离子燃烧（6～25点闪电伤害），闪避攻击（99%几率闪避攻击，+99%几率闪避抛射）。

15级：200点能耗。精灵：321生命，312能量，等离子燃烧（59～74点闪电伤害），闪避攻击（99%几率闪避攻击，+99%激励闪避抛射），霹雳（41点能耗，3.0米范围，94～140点闪电伤害，1～2秒眩晕）。

Storm Surge（风暴汹涌）

对敌人的每次攻击都有一定几率释放出风暴能量的暴风雪。

1级：15%激活几率，5.0米范围，25点冰冻伤害，3～43点闪电伤害，1.5秒眩晕，+150能量保留。

12级：15%激活几率，5.0米范围，97点冰冻伤害，77～134点闪电伤害，1.5秒眩晕，+150能量保留。

●32级掌握技能

Chain Lightning（闪电锁链）

使电流从闪电光束的目标上跳起打击附近的敌人。

1级：31～53点闪电伤害，0.5秒眩晕。

12级：150～226点闪电伤害，0.5秒眩晕。

Eye of the Storm（风暴之眼）

一种风暴精灵的能力，短时间内增加附近所有队友的闪电和冰冻伤害，并在闪电和冰冻方面提供保护。

1级：30点能耗，30秒持续，14.0米范围，+30%元素伤害，12%冰冻抵抗，12%闪电抵抗。

8级：46点能耗，30秒持续，14.0米范围，+100%元素伤害，33%冰冻抵抗，33%闪电抵抗。

Reflection（反弹）

能量盾反弹敌人部分攻击伤害。

1级：30点能耗，5%几率反弹25%。

8级：30点能耗，11%几率反弹81%。



盗贼掌握

●1级掌握技能

Calculated Strike（计算打击）

代替普通攻击，每4次计算打击将造成额外伤害。

1级：3次后触发，+45%伤害，35点穿刺伤害。

8级：3次后触发，+156%伤害，103点穿刺伤害。

Blade Honing（刀片研磨）

让自己和队友的长矛或刀剑刃尖锋利，增加穿刺伤害。

1级：16.0米范围，+16%穿刺，3点穿刺伤害，+50能量保留。

6级：16.0米范围，+56%点穿刺，15点穿刺伤害，+50能量保留。

Envenom Weapon（武器喂毒）

武器上涂抹致命的毒药。

1级：1点主动能耗/秒，18点毒素伤害，+50能量保留。

12级：1点主动能耗/秒，100点毒素伤害，+50能量保留。

●4级掌握技能

Throwing Knife（投掷武器）

向敌人投掷穿刺刀片，造成长时间流血。

1级：18点能耗，1道抛射，100%几率穿透敌人，48点流血伤害，11点穿刺伤害。

10级：27点能耗，1道抛射，100%几率穿透敌人，174点流血伤害，47点穿刺伤害。

Disarm Traps（解除陷阱）

精通陷阱和魔法机关，可轻松解除它们，避免受到伤害。

1级：自行设置：+25%伤害；敌人设置：-10%伤害。

6级：自行设置：+150%伤害；敌人设置：-60%伤害。

Nightshade（颠茄）

致命的茄属植物油能让武器喂毒减缓敌人速度。

1级：+15%毒伤害，减速10%。

8级：+50%毒伤害，减速39%。

Flash Powder（闪光粉末）

让周围的敌人致盲，削弱其战斗力，并且间接迷惑敌人。

1级：53点能耗，3.8米范围，30%几率在8秒内致盲，30%几率造成3~8秒混乱。

8级：74点能耗，8.0米范围，65%几率在8秒内致盲，65%几率造成3~8秒混乱。

●10级掌握技能

Lucky Hit（幸运一击）

好运让计算打击刺穿敌人装甲，造成巨大伤害。

1级：33%几率造成以下结果——39点伤害，+50%穿刺伤害，45点流血伤害。

6级：33%几率造成以下结果——84点伤害，+95%穿刺伤害，171点流血伤害。

Open Wound（撕裂伤口）

使用刀剑、长矛、弓箭或斧子时，有机会造成流血伤害。

1级：33%几率造成27点流血伤害。

12级：33%几率造成141点流血伤害。

Lay Trap（设置陷阱）

设置机械陷阱，敌人靠近时，快速喷射致命的光束。

1级：29点能耗，1.0米范围，设置3个陷阱，陷阱：存在活30秒，74生命，设置陷阱（1道抛射，14~21点穿刺伤害）。

15级：57点能耗，1.0米范围，设置3个陷阱，陷阱：存在30秒，242生命，设置陷阱（1道抛射，62~69点穿刺伤害）。

Poison Gas Bomb（毒气弹）

投掷毒气弹，爆炸时喷出毒雾，对敌人造成伤害。副作用包括混乱、恐慌、削弱远程攻击的准确性。

1级：33点能耗，3.2米范围，32点毒素伤害，66%几率9秒内削弱瞄准能力。

12级：58点能耗，5.4米范围，136点毒素伤害，66%几率9秒内削弱瞄准能力。

●16级掌握技能

Lethal Strike（致命打击）

一次致命打击可让普通武器攻击加倍。

1级：52点能耗，+225%伤害，+225%穿刺伤害。

12级：68点能耗，+500%伤害，+390%穿刺伤害。

Rapid Construction（快速建造）

缩短设置陷阱的间隙。

1级：-18%冷却时间，-5%能耗。

8级：-72%冷却时间，-40%能耗。

Toxin Distillation（毒素蒸馏）

蒸馏自然毒素，增加所有毒素攻击的潜力和持续。

1级：+12%毒素伤害，增加+10%持续。

12级：+144%毒素伤害，增加+76%持续。

●24级掌握技能

Anatomy（解剖）

直接攻击敌人致命部位，增加流血伤害的几率和效果。

1级：+36%流血伤害。

8级：+120%流血伤害。

Mandrake（曼德拉草）

增加毒害几率，迷惑敌人头脑，让敌人陷入混乱。

1级：1点主动能耗/秒，15%几率致盲3秒，12%几率致混乱1.8~2.4秒。

8级：1点主动能耗/秒，50%几率致盲3秒，40%几率致混乱1.8~5.0秒。

Shrapnel（榴散弹）

将毒气弹塞满挥发性液体和金属片，爆炸时喷射致命榴散弹。

1级：5点能耗，1.5米范围，9~11碎片，33点流血伤害，9点穿刺伤害。

10级：14点能耗，1.5米范围，9~11碎片，87点流血伤害，30点穿刺伤害。

●32级掌握技能

Mortal Wound（致命伤害）

击晕致命打击的牺牲者，扩大攻击造成的毒素和流血伤害。

1级：15点能耗，+60%流血伤害，+60%毒素伤害，3秒眩晕。

8级：15点能耗，+305%流血伤害，+305%毒素伤害，3秒眩晕。

Flurry of Knives（刀风）

一次投掷多把飞刀，用致命的锋利刀风砍倒敌人。

1级：5点能耗，1道抛射，+51%穿刺伤害。

6级：8点能耗，4道抛射，+96%穿刺伤害。

Improved Firing Mechanism（改良发射装置）

改进光束陷阱，增加每次光束发射数量。

1级：3道抛射，10%几率穿透敌人，+15%穿刺伤害，+30生命。

8级：6道抛射，45%几率穿透敌人，+50%穿刺伤害，+65生命。



作战掌握

●1级掌握技能

Weapon Training（武器训练）

提高刀剑、斧子和棍棒的攻击速度，并且对敌人的攻击快速反应。

1级：+10%进攻力，+5%攻击速度。

6级：+32%进攻力，+16%攻击速度。

Battle Rage（战斗狂暴）

敌人的每次攻击都可能让你陷入

战斗狂暴，增加伤害力，并且短时间内提高攻击能力。

1级：8%激活几率，10秒持续，5点伤害，+50%进攻能力。

12级：8%激活几率，10秒持续，38点伤害，+50%进攻能力。

Onslaught（冲击）

将冲击作为默认武器攻击时，每次连续攻击都会增加伤害。

1级：1个充电级别，1点能耗，+10%伤害。

8级：8个充电级别，1点能耗，+50%伤害。

●4级掌握技能

Dual Wield（双手武器）

有效地挥舞两种武器。

1级：12%使用几率。

6级：22%使用几率。

Dodge Attack（闪避攻击）

即使最坚固的装甲也会有弱点，存活的最佳方法是不被击中。

1级：3%几率闪避攻击。

6级：15%几率闪避攻击。

Ignore Pain（忽视痛苦）

专注于激烈的战斗可让自己忘记物理和穿刺伤害。

1级：3%伤害抵抗，3%穿刺抵抗。

6级：15%伤害抵抗，15%穿刺抵抗。

War Horn（战争号角）

暂时让敌人昏迷。

1级：52点能量消耗，12.0米范围，1.5~3.0秒眩晕。

10级：70点能量消耗，12.0米范围，1.5~6.5秒眩晕。

●10级掌握技能

Hew（劈砍）

增加50%伤害。

1级：3%使用几率，+50%伤害。

6级：10%使用几率，+50%伤害。

Crushing Blow（决定性打击）

在战斗狂暴效果下，有机会使出致命一击，造成额外伤害。

1级：10%几率造成16~57伤害。

12级：10%几率造成64~116点伤害。

Battle Standard（战斗军旗）

抛出一面军旗激励队友的信心。

1级：50点能耗。军旗：存在18秒，180生命，战斗军旗（15%伤害吸收，所有能力+1，24秒持续，12.0米范围，+40进攻能力）。

10级：50点能耗。军旗：存在36秒，450生命，战斗军旗（48%伤害吸收，所有能力+1，78秒持续，12.0米范围，+130进攻能力）。

War Wind（战风）

破坏性旋转攻击，最多可同时攻击4个敌人。

1级：75点能耗，360攻击弧度，最多4个目标，-25点伤害。

8级：103点能耗，360攻击弧度，最多4个目标，15点伤害。

●16级掌握技能

Cross Cut（横切）

使用剪刀般的横切动作同时攻击两个敌人。

1级：3%使用几率，90攻击弧度，最多2个目标。

6级：10%使用几率，90攻击弧度，最多2个目标。

Hamstring（切腿）

攻击敌人的腿部，短时间降低敌人移动力，使其更容易受到伤害。

1级：3秒内防御能力-8，6秒内装甲-8，5秒内移动速度降低10%。

6级：3秒内防御能力-28，6秒内装甲-28，5秒内移动速度降低35%。

●24级掌握技能

Counter Attack（反击）

在战斗狂暴时被击中后有机会进行反击。

1级：6%几率造成18~31点报复伤害。

12级：13%几率造成50~71点报复伤害。

Triumph（胜利）

使敌人丧失希望，攻击力量相应减弱。

1级：8.0米范围，-15%伤害，-15%伤害抵抗，-50%眩晕抵抗。

6级：8.0米范围，-40%伤害，-40%伤害抵抗，-50%眩晕抵抗。

Lacerate（割裂）

为战风增加出血伤害，并且增加击中的目标数量。至少需要1把刀剑或1把斧子。

1级：20点能耗，最多1个目标，19点流血伤害。

8级：20点能耗，最多2个目标，75点流血伤害。

Doom Horn（末日号角）

战争号角向敌人宣告末日来临，动摇他们的神经，降低防御能力。

1级：20点能耗，降低敌人生命9%，10秒内装甲-12。

6级：20点能耗，降低敌人生命25%，10秒内装甲-33。

●32级掌握技能

Tumult（混乱）

同时攻击周围3个敌人。

1级：3%使用几率，360攻击弧度，最多3个目标。

6级：10%使用几率，360攻击弧度，最多3个目标。

Ardor（狂热）

攻击产生的动力使攻击和移动更加迅速。

1级：+6%移动，+6%攻速。

6级：+16%移动，+16%攻速。

Ancestral Horn（祖传号角）

古老的祖传宝物发出不祥呼唤，从极乐之土召来英雄的亡灵，让他们再次战斗。

1级：190点能耗，召唤3个亡灵。亡灵：存在24秒，330生命，300能量，47~53点伤害。

15级：190点能耗，召唤5个亡灵。亡灵：存在24秒，750生命，300能量，125~166点伤害。



双周回眸

事件：久游网入选亚洲最佳成长企业百强

以运营音乐类网络游戏而闻名的互动娱乐门户网站久游网宣布，公司已经获得了美国 Red Herring（红鲱鱼）机构的正式通知，正式入选 2006 年度 Red Herring 亚洲最佳成长企业100强，成为"亚洲地区正在升起的明日之星"之一。Red Herring是一家面向企业家、投资者和行业观察家的财经周刊。2006年度Red Herring亚洲百强评选共有来自中国、韩国、印度等国家和地区600 多家优秀的未上市公司参加，评选的主题是"亚洲科技创新"。评选依照Red Herring的惯例，侧重于对企业科技创新、管理团队和市场现状等方面进行考察，主要在新兴企业中寻找"最耀眼的明星"。久游网董事局主席兼总裁王子杰认为，能够入选 Red Herring 亚洲最佳成长企业100强，是对久游网近年来在海内外推动大型休闲网络游戏所取得的成绩的肯定。

图片：飞升仙子出世

8月11日，在腾讯公司《QQ幻想》为最新资料片《飞升》举行的发布会上，10位从《QQ幻想》玩家中脱颖而出的少女，以她们精心编排的舞台剧表演和才艺展示，现场竞选《飞升》资料片代言人以及"《QQ幻想》飞升仙子"的殊荣。最终，经过包括腾讯高级执行副总裁任宇昕在内的评委评审及在场媒体记者的投票评选，10号选手乌岚最终赢得了"《QQ幻想》飞升仙子代言人选拔大赛"的总决赛冠军，4号选手张思茗和 2 号选手陈玉叶分获比赛的第二、三名。据悉，《QQ幻想》制作团队将为冠军量身设计特殊的游戏角色，并参与后续一系列的推广活动，实现"从玩家中来，到玩家中去"的经营理念。



参加决赛的10位选手集体亮相


获得选拔大赛冠军的10号选手乌岚

财报：网易、盛大与九城

8月15日，网易发布的第二季度财报显示，其净营收为5.75 亿元人民币，净利润为3.14 亿元人民币，仍遥遥领先盛大和九城，牢牢占据网络游戏业老大的位置。但相比之下，盛大网络也熬过了自去年年末开始的困难时期。盛大于8月16日发布的第二季度财报显示，公司净营收为4.06 亿元人民币，比上一季度增长18.8%；净利润1.34 亿元人民币，比上一季度增长达1013%。财报显示，盛大的新业务，也就是其家庭战略的主打产品——盛大易宝的销售量及其他家庭战略新业务的收入都有大幅增长，但其盈利的主要来源依旧是已免费运营的数款网络游戏。与此同时，第九城市发布的第二季度未经审计财报显示，其净营收和净利润相比前一季度都有大幅增长，但《魔兽世界》仍贡献了其中99.52%的价值。

数字：￥1000



盛大网络于8月15日正式推出了《热血传奇》千元面值充值卡，这是中国网游行业迄今为止面额最大的充值卡。这种1000元面值的充值卡是一种纪念金卡，限量发行10000张。盛大称发行此卡是为了满足部分骨灰级玩家的消费需求，同时也纪念《热血传奇》为中国网络游戏行业做出的贡献。

创意：又是来自《征途》……

不管怎么说，史玉柱的新玩法来了。9月1日，《征途》正式推出了其自称为"掀起第三次运营模式变革"的"征途模式"，给玩家带来了每月发"工资"的"高福利制度"。现在玩《征途》的玩家只要等级达到60级并满足条件，每月都可领到《征途》发出的"工资"。据悉，"为了创建网游和谐社会"，《征途》将每月拿出1500～2000万人民币用于发"工资"，把从高消费玩家身上获得的收入反馈给低消费和不消费的玩家。

小虾：《征途》之狠在于，除了游戏内的弱肉强食外，现在又搞出了几分劫富济贫的味道。史玉柱一定研究过，玩家们很好这一口……

新作：《猫游记》

它为什么叫作"猫"游记呢？因为这是一款由猫扑网独立开发的网络游戏。游戏提出了一种全新的无端网游（不需要客户端的网络游戏）概念，号称是第一款可在Web浏览器上执行的MMORPG，只需打开浏览器就可立即体验到角色扮演网游与休闲特有的轻松……尽管游戏不需要下载客户端，但游戏系统却很完善，包括打怪练级、分级聊天、装备、技能、道具、打造、PK、组队、好友、公会甚至副本地图等系统。


选择职业，目前只有战士和法师可选


麻雀虽小，五脏俱全

小虾：概念很诱人，但是玩起来界面的感觉还是有点简单，而且我在地图上看不到自己人物的样子，这就好郁闷啊。

■快评

由悬赏百万打外挂想到的

■北京 树袋熊

打外挂对我们这个产业来说已经不是什么很新鲜的事了。人们从开始对良性外挂持一种肯定态度，到一提起外挂就噤若寒蝉，直至对外挂变得麻木，睁一只眼闭一只眼、听之任之，外挂已经成了一个业者、玩家都没有兴趣提起的话题。当然这样做的结果绝不是令人失望，正因为游戏中不乏你用我也用、大家一起用的心态，所以如今外挂事业才变得兴旺发达起来，从那些被“不慎”打掉的外挂窝点的新闻来看，外挂为制作者带来的利润也极其可观。

正因为如此，近日某网络游戏运营商的举动就成了新闻。因为他们对外挂举起了悬赏大旗，宣称无论任何人，只要能帮运营商官方解除外挂问题，就可以获100万人民币的奖励。听到这个消息，大多数人的第一感觉就是：炒作！其实，悬赏固然是一种解决外挂问题的方法，但这百万悬赏究竟能收到多少实效却值得商榷。由于成本问题以及打击外挂后在线人数下降等原因，许多游戏运营商对外挂采取了听之任之的态度，有的游戏甚至因为打击外挂从此一蹶不振。有时一个偌大的游戏世界看上去熙熙攘攘，实则到处都是挂机的机器人。我们暂且放下这个话题不谈，只说说这个事件本身。从技术角度来说，如果一款游戏早已外挂缠身，便如一个重病之人，要想康复绝非一日之功，也绝非一个简单的方法即可解决问题。而即使决心已定，再好的加密技术也会随着时间的流逝而被破解，那时的外挂制作者恐怕会更为变本加厉。



100万买一个平安，是不是代价大了一点呢？

我们需要探讨的是两方面的问题。首先，要想根本解决外挂，还要依靠国家从法律角度对外挂制作者施以严罚。由于新兴产业在法律方面的不健全，现在许多外挂制作者一直逍遥法外，现有的惩罚在制作外挂所能获得的暴利面前显得是那么微不足道。而在相关法律法规出台前，打击外挂只能是运营商自己的独角戏，因此出现悬赏打外挂的新闻看起来有些夸张，实际上厂商方面可能真的是有心无力。那么，同行的经验是否有借鉴之处呢？大家知道，《魔兽世界》收费前也是外挂横行，但或许是运营商故意为之，等到收费后大家都买了CD-Key，却忽然开始大开杀戒，等到使用外挂者或后悔不迭或郁闷不已时又及时推出挽救措施，花点小钱就可以重新做人。这胡萝卜加大棒的战略不可谓不高明。所以大家和外挂斗，除了赏金之外还要多出些手腕才是啊。P

（本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关）

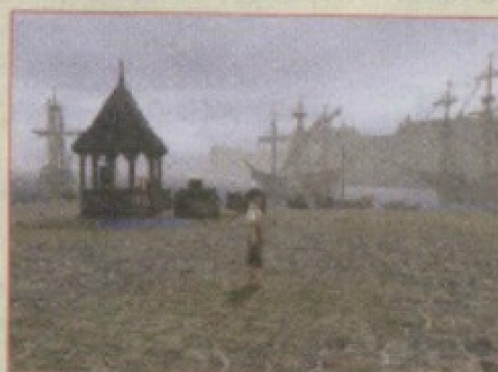
■网游事件簿



●由久游网运营的在线体育游戏《劲爆足球》8月21日正式开始了了第2次体验测试。此次测试延续了一测的方式，采用分时段测试，以便于官方及时对游戏进行小规模的测试和Bug修正。



●8月21日，搜狐运营的网络游戏《天龙八部》正式开始内测，其官方网站推出了内测号抢注活动，每日抢注帐号限量为200枚。



●在《大航海时代Online》内测前夕，盛宣铭运营团队高层向媒体着重介绍了《大航海时代Online》截止到2006年年底前的运营计划。按照计划，《大航海时代Online》定于9月12日进行第2轮内测，9月22日开始最后一轮内测，10月初可望公测。

北美最受欢迎网游排行榜

1	星战前夜
2	激战
3	瑞泽姆传奇
4	无尽的任务II
5	卡米洛特的黑暗时代
6	星际牛仔（Space Cowboy）
7	恶棍城市

资料来源：MMORPG.com

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
5	希望Online游戏卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	久游休闲游戏卡
8	世模一卡通（丝路传说）直充
9	搜狐游戏卡（刀剑Online）
10	征途游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

韩国网络游戏排行榜

1	街头篮球
2	地下城与勇士
3	洛奇鬼魂
4	热血江湖
5	Rohan
6	奇迹世界
7	鬼魂
8	天堂II
9	魔兽世界
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战二部曲——盟与敌
2	洛奇第三章——暗黑武士
3	劲舞团
4	希望Online——七彩水乐团
5	3小侠
6	搞鬼Online（Ghost Online）
7	墨香
8	卡巴拉岛
9	天外Online——乌龙城寨
10	热血江湖

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

纳克萨玛斯阴影下

《魔兽世界》忧思录

■福建 疯狂的袋鼠

编者按： 如今，大家都说《魔兽世界》（以下简称为WoW）越来越难玩了。不仅论坛里有这样的抱怨，小虾在美服打拼的好友——一位从美服收费就几乎没有碰过其他游戏的资深玩家也挠起头来。疯狂的袋鼠所在的Kilrogg服务器是个典型的各国人等混杂的服务器，且华人不在少数，新加坡、澳大利亚、两岸三地的玩家都能见到。对他们来说，在美服坚持的信念似乎也要动摇了，因为现在已经不是在WoW里上班那么简单，高端副本的开放正在蚕食那里的玩家以及他们的公会的信念……

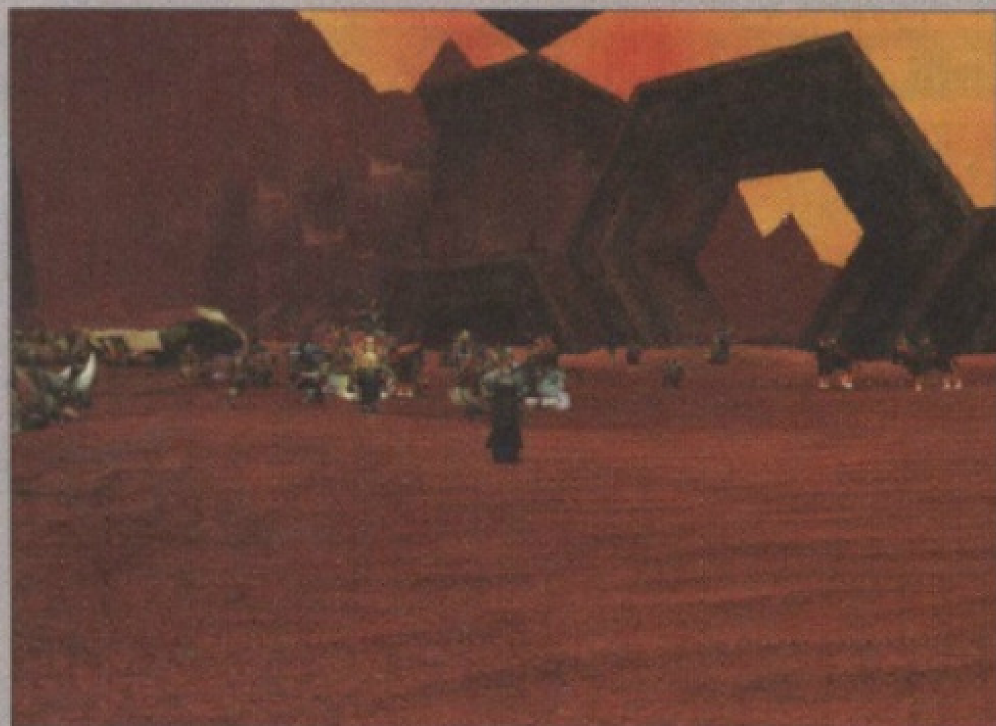
他们，就这样离开

笔者曾经认为，WoW的发展越来越偏向狂热型玩家。MC时大家只要不犯低级错误就能过，BWL只要会玩自己的职业，专心点也没问题，TAQ开始就要求大家最大程度地发挥，而Naxx还要用上所有可能的帮助以求超常发挥。但面对Naxx的严峻考验，被淘汰的却不是休闲型玩家，队伍中消失的面孔几乎全都是最狂热、水平最高的那些朋友。这又是为什么呢？

当初，笔者所在公会里最早给自己"放长假"的是牧师领队。之后的一晚，我们在BWL的红龙面前"30分钟准备，30秒钟团扑"连续十余次。主攻BWL的一队人手欠缺问题迟迟得不到解决，最终以一队其他成员集体退会、加入新公会而告结束。那之后笔者的发展颇为顺利，直到碰见著名的"公会杀手"双子皇帝。新公会第一个离开的是在MC中最爱抢仇恨、次次都死到装备全红甚至需要两套相同装备的超级疯狂法师贝伦。那是在我们卡在双子皇帝处数周无法取得进展，有时甚至要花两小时清小怪的时期。一天，在过那条快速刷新的虫海通道时，掉了双较稀有的高耐布手套，在虫子下一秒就可能刷新的情况下场面一时颇为混乱，有人继续往前冲有人则停下来，忙乱中语聊服务器上有人喊了声"谁赶快把它拿起来"。此时管理员终于下令全体原地清怪，同时开拍这件装备，而这时候贝伦却将它拿了起来——公会历史上第一次Ninja事件发生了。很快他被踢出团队，但他对此处理的反应却是惊讶和愤慨。后来的处理虽然只是收了他手套的全价——按我们的积分系统，他购买过更高价的手套，正常拍得这双手套是免费的。但他却选择了退出游戏，毅然决然地。

更大的损失则是另一位法师活力。他总是伤害第一却几乎总不会抢仇恨，因此被推举为法师领队。当上领队后他不辱使命，积极地为公会作贡献。笔者跟他的关系向来很好，但当公会选择阿努布雷坎作为Naxx第一个目标却两周都未有较大进展时，会里也到了一个士气低落、人心思变的时期。笔者向他强烈建议改变目标，先拿下较为容易的教官以鼓舞士气，但一番争辩之后，他竟说："你要不要替代我做法师领队加入管理层？既然不愿意，对于管理员的集体决定，最好还是闭上嘴老实接受。"过了几天，他就选择了暂时退出WoW。

因为各种各样原因最终选择退会或退出游戏的成员还有很多，而此类事件并不仅仅发生在笔者所在的公会。自双子皇帝到Naxx，几乎所有著名公会都发生了会长或重要管理员及主力退出导致公会实力显著下降、公会解散等变故。以至于在服务器论坛上见到主要公会的招募启


安其拉的大门打开，许多力求上进的公会的噩梦就开始了


天灾入侵的事件，许多人临时抱佛脚提高银色黎明声望以取得进入纳克萨玛斯资格


第一次面对双子皇帝，谁也不知道什么命运在等待着自己

事，几乎必有这样的条款：18岁以上的成熟玩家；不会莫名其妙地在Raid期间离开键盘；愿意出席Naxx的Raid并不会抱怨高昂的修理费用；不会引起各种闹剧……就在几天前，一个已打败Naxx两个Boss的公会在短短数天内就传出内部出现大量问题的消息，直至几乎所有主力退会。虽然公会最终没有解散，但大量新手的加入使他们沦落到再度开荒MC的地步，跟一个新建公会没有任何差别。而笔者所在的可以挺过危机幸存下来的公会，除了大家的努力外，关键还是因为吸收了这些解散公会的人才。但是除了最强的两个在Naxx里已经快挺进到四死骑的公会，谁也说不清其它公会能维持多久。面对Naxx后面那些更难的Boss，面对如黑女巫这样一晚上尝试就要消耗大量时间和金币换药水的Boss，甚至是那些需要去拿一次性Buff来提升战斗力的Boss，谁知道下一个解散的会不会是我们？而每个公会解散，除了一些实力加运气进入其他公会的成员——毕竟大公会的空缺也有限，很多心灰意冷的玩家选择了退出游戏。最让人唏嘘的是，笔者刚结识的最强公会IQ的一名新矮牧，谁也想不到他原是部落最强公会IT的著名法师，在战场中这位危险人物的出现总让人精神紧张。而如今，一名矮人牧师？！IT曾在PvE和PvP两方面都风光无限，只要愿意就可垄断绿龙等户外Boss，在战场中总是对联盟取得压倒性胜利，但打到Naxx也出现了从内测就开始玩起的创建者之一及不少主力离开的事件——包括几个像他这样改玩联盟的。曾经辉煌的IT很可能从此一蹶不振。

这都是为什么？

笔者认为，会长和其他决策者的决定影响着公会所有成员的命运。而设计者暴雪对游戏的设定和通过明、暗不同的补丁作出的调整，则对所有WoW玩家、对大大小小公会的命运都产生了深远的影响。这些影响可能在短期内看不出来，长久之后却开始伤害这个世界的根本。法师贝伦，一个狂热的玩家选择彻底退出，那是因为平时他就对一些管理员的不合理决定有过抵触和消极对抗，而管理员并没有察觉到这种情绪，没有及时沟通。在Ninja事件之前，对经过反复禁止仍“顶风作案”擅自拿走虫子坐骑的公会成员也未作任何处理，也的确有失偏颇。而同样是贝伦，即使Farm MC近一年后仍然要参加MC活动，前往被多数人称为“噩梦”和“地狱”的地方，只是为了一两个主力还需要、却永远也不掉落的某些T2裤子。为了积分，为了拿到新装备，这样的Raid早已成为负担。而活力作为管理员之一，其实也承受了太大的压力，每天都有会员向他发出各种各样的抱怨，他受够了各种各样的争端，加上Raid的痛苦，最终让他选择了退出。其实，玩家的各种行为不过是个导火索，当各种内外矛盾交织作用时，一切的变故就不足为奇了。

我们无法在其中忽视游戏设计者的导向作用，从双子皇帝到Naxx的高难度40人Raid加速了“内忧外患”的速度。本来大多数人玩游戏就是为了休闲，从MC到BWL时代，游戏对玩家水平、团队领导、公会组织能力的要求都不高。即使是所谓的狂热型玩家也要寻求乐趣，公会的组织管理自然不可能多么严格，而且众口难调，数十上百人的公会，做出一项决定总会损害一些人的利益。逐渐进入Naxx时代后，游戏的难度大幅提升，且要求团队成员都有较高水平和很好的装备，最重要的是极为默契的配合。但管理一个公会要比管理一家公司难得多，因为公会即使组织再严密，毕竟不是存在于现实世界，人们有来去的自由。绝大多数公会都不可能严格按照水平和活跃程度来选择会员，加入者大多是现实或游戏中的亲朋好友，而团队的组成往往需要20个活跃的精英和10来个可能不断变化的非活跃成员。对活跃成员来说，往往是他们事先研读了战术、准备了药水、全力地发挥，却总因为个别人不专心或水平不够而徒劳无功，因此他们有最强的挫折感，而长久单调的Farm累积的厌倦情绪更是玩家杀手。最终，只有极少数精英公会才能通过Naxx的严峻考验，其它的公会必然要经过分分合合的重组，朝这个方向转型的才能取得进展。问题是，这种打造精英的方式恐怕不是暴雪希望看到的。


红龙对于很多公会来说都是噩梦


竭力击败哈霍兰公主的狂喜掩盖了公会所有的问题

只有极少数人享受到乐趣，那似乎不像是《魔兽世界》。暴雪的游戏从来就不是曲高和寡的阳春白雪，他们显然也清楚目前问题的所在。资料片的新消息、PvP系统的大变革以及刚宣布不久的高端副本人数上限下调至25人的利好消息，似乎足以维持许多人对游戏的信心。许多老玩家说，他们会在资料片发售时回归。希望暴雪能用又一个神奇的资料片让艾泽拉斯的大地重新焕发生机。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：KOEI ■运营：盛宣鸣
■游戏状态：8月22日内测 ■官方网站：http://www.dolchn.com

让我们扬起风帆
《大航海时代 Online》前瞻

■影子契约骑士团 psjim

在欧洲人的眼里，遥远的东方自古以来就是那么神秘、令人向往，这种好奇心也直接催生了14世纪开始的地理大发现。但如此传奇的大航海时代，在早期却不被游戏开发商所重视。上世纪90年代初，电脑游戏市场被角色扮演游戏和战棋类策略游戏所统治，而眼光独到的光荣公司（KOEI）看准了这个未被开发的领域，适时推出了航海游戏的开山之作《大航海时代》。大部分中国玩家是从《大航海时代 II》中文版发行后才领略到了这一系列的魅力。从那时起，抱着一份世界地图玩游戏成了一道奇特的风景，这也是让许多老玩家留下美好回忆的10年。


一条梦想的航船，这正是每一位“大航海”玩家的梦想


挥别故乡，出海远航，大海是每位玩家的归宿

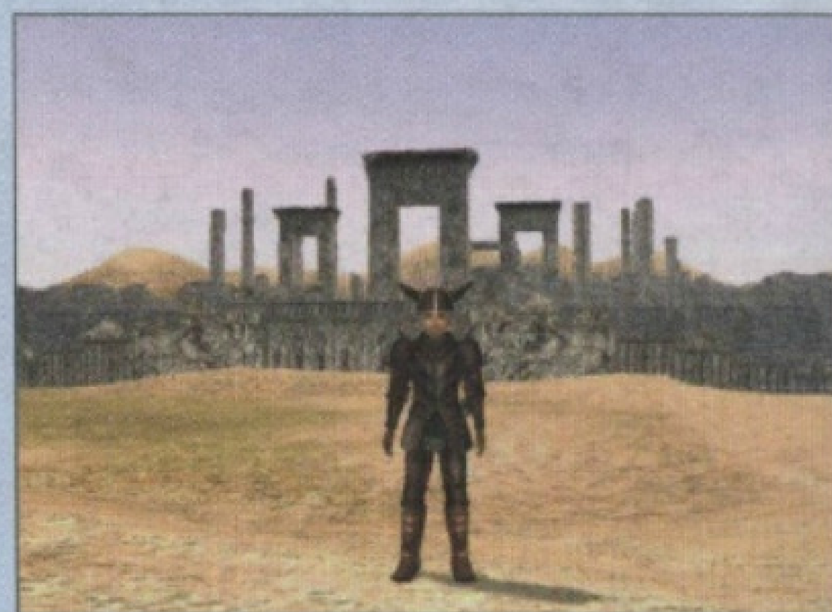
就当大家开始盼望传说中的《大航海时代Ⅴ》来临时，光荣却刻意回避了这个话题，直到很久以后，光荣才表示《大航海时代V》可能不会出现了，取而代之的将是一款全新概念的网络化的《大航海时代》，同时也将会成为这一系列的终结。当然，正像《大航海时代Online》的制作负责人松原健二本人表示的那样，大航海时代的题材确实非常适合改编成网络游戏。

一个新世界

《大航海时代Online》采用3D引擎开发，它以16世纪的欧洲大陆为背景，玩家们要扮演在大航海时代中生活的普通人，驾船扬帆远航或进行贸易致富，当然你也可以将探险新大陆为理想，以称霸四海为己任——这一切都是玩家的自由。

在《大航海时代Online》的世界中，玩家可以从西班牙、葡萄牙、英格兰、法国、威尼斯以及荷兰中任意挑选一个国家作为自己的祖国。不同的国家拥有不同的地理条件、迥异的风土人情和土特交易品，更重要的还有精心设计的主线任务贯穿始终。主线任务的加入使得《大航海时代Online》与众不同，整个游戏从序章开始，根据声望以及其他条件的不同，玩家能够进一步获得其他章节的主线任务，由此被带入波澜壮阔的大时代之中，亲身体验这一历史时期的特别风貌。初期的西欧三国中，通常西班牙和葡萄牙因为扼守着地中海的出口，与美洲印度的贸易也相对方便，因此受到玩家的欢迎。而北欧则基本上都会成为英格兰的同盟港。相比之下，后加入的法国、威尼斯、荷兰则比较弱小，不太适合初学者上手，不过有“亚得里亚海新娘”之称的威尼斯共和国在后三国中人气略胜。

《大航海时代Online》并没有试图脱离单机版的影响，游戏大体上沿袭了广受欢迎的《大航海时代 II》的海图，西面包括加勒比海，北边可到达波罗的海，东边则延伸到欧洲人梦想中的印度。航海过程中，玩家不但会受到风向等水文条件的影响，还会碰到许多有趣的突发事件，常见的风浪自不必说，某些海域还会遇上奇特的海妖怪兽，而突如其来的暴风雨更是远洋船队的噩梦。玩家需要根据不同情况作出相应的反应，来解决这些突发事件。如，船舱出现老鼠可投放老鼠药，也可以


探索西亚沙漠深处的遗迹

养一只猫一劳永逸；碰到遭遇海难的其他玩家，随手丢个救生圈也是份内的事；碰上传说中的海妖，当然要找个塞子把耳朵堵住啦。这样的安排下，玩家就算是长时间远洋航行也不至于寂寞无聊，而且还会觉得很有趣。


船只制造中，消耗的是大量物资，收获的是成就感


丰富的可选船只，船只可以像人物一样自由地装饰和改造

你是这个世界的一员

大航海时代的欧洲处于资本主义初期，手工业非常发达，这一特点也反映在游戏当中。《大航海时代Online》中的职业被分为：冒险、交易、战斗三大系，每一系又被细分为若干种职业。

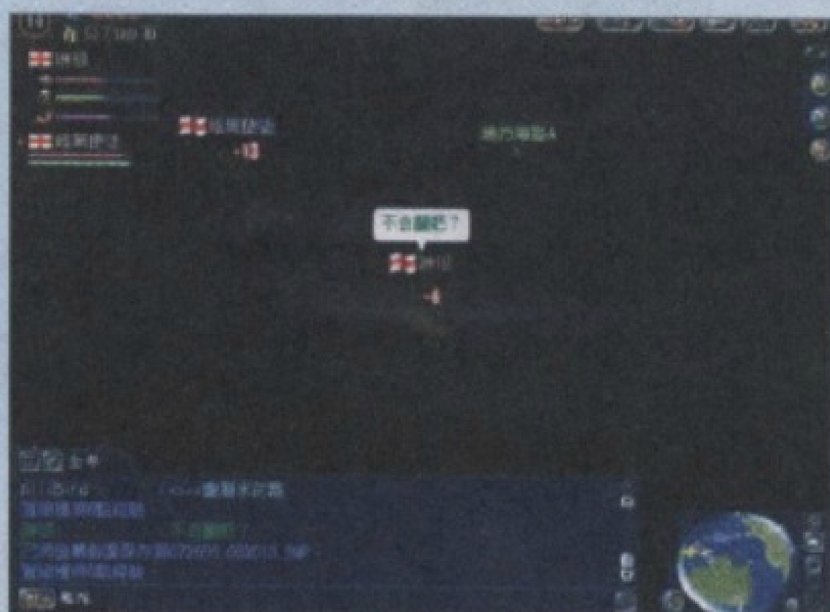
冒险系：大航海时代是以一系列地理发现为标志的，冒险代表了那个时代普遍的价值观。游戏中的冒险系职业，主要通过图书馆阅读发现宝藏的蛛丝马迹，再深入内陆探索古文明遗迹，有时候还能发掘出遗迹背后的故事。冒险系职业是有趣而独特的。

交易系：你想成为大富翁吗？至少大航海时代里的每个人都有这样的梦想。所以交易系职业是游戏中的中流砥柱，是财主的创造者。不过交易系职业通常比较单调，通过低进高出赚取差价、通过大笔投资取得港口所有权几乎是交易系职业的全部活动了。

战斗系：有商人就必然会吸引海盗，而海盗的出现又导致商人对武装护航的旺盛需求，战斗系职业就这样出现了。战斗系的乐趣就在于无休止的征战，玩家既可以为商人们提供护航保护，也可以成为强大到可以蔑视国家、称霸一方的海盗。

不同的职业可以掌握不同的技能，也可在各自公会中获得不同的任务。丰富的职业可以给玩家带来多样的选择和不同的体验。当然，就像那个时代本身一样，职业不是一成不变的，游戏中玩家可以自由转职，今天是一个跑黄金航道的商人，也许明天就在西非海岸伏击胡椒商队。既然现实中的海盗都可以成为英格兰爵士，那么游戏中的商人摇身一变又有什么不妥的呢？


这就是传说中的幽灵舰队


在暴风雨中飘摇，你的航海之路注定不会是一帆风顺的

除了职业的区别外，玩家可以选择学习不同的手工艺来丰富自己的航海旅途。游戏为玩家准备了缝纫、烹饪、保管、铸造、工艺、造船等生产技能的学习。你可以自由选择学习，当然什么都不学也不是不可以……

裁缝：将各种毛皮布料加工成服饰，也可以生产船帆绳索等船用道具。

烹饪：生产出美味的食品，用以消除旅途疲劳、恢复行动力。

保管：将容易变质的蔬果、鱼类加工成不易变质的干货，尽量减少运输损失。

铸造：最重要的手工艺之一，作用巨大、产品繁多，小到工具、水壶，大到火炮、船楼皆可打造，常用的盔甲、武器也由这个生产技能所得。

工艺：如果锻造的定位是铁匠的话，那么工艺的定位就是木匠。各种木质装甲板、船首像、雕刻品的制造是木匠的拿手专长。当然，他们也会制作如假发、香料、宝石之类有趣的小玩意。

造船：大航海时代怎么能少了造船呢？学习这门手艺能让玩家亲手造船。不过练习造船需要消耗大量的时间和巨大的开销，有志于从事这门手艺的玩家一定要考虑清楚。

做一名船长

我们刚刚提到了船，在这样的时代，除了人类以外，主角便非船只莫属了。目前为止，《大航海时代Online》中可提供近百种不同类型的船只，从最简单最便宜的轻木帆船到巨大的战列舰，都可成为玩家的掌中之物。其中比较著名的船只有卡拉维尔型，当年哥伦布发现美洲大陆即使用了两艘这种型号的帆船。克拉克型曾是地中海贸易的主要船只，被用于麦哲伦环球航行。著名的盖伦型是帆船时代战舰的标准形式，英西海战中，西班牙无敌舰队中就有20艘大型盖伦帆船，它还被广泛应用于远洋贸易中，西班牙人从美洲新大陆掠夺来的黄金常常由这种船只运送。盖伦型优秀的操控能力和适航性使包括战列舰在内的后世帆船都参照它而建造。如上文所说，与历代《大航海时代》相同，这些种类繁多的船只不但可向NPC购买，也可通过造船技能由玩家自行建造。不但如此，船只还能像人物角色那样被自由装饰改造，玩家可通过安装不同类型的组件来改善船只的性能，以便更好地使用它们。

写着写着，一篇前瞻仿佛也要变成一本历史教科书。《大航海时代Online》就是这样，它是一款优秀的游戏，它也沉淀了丰富的历史、地理和宗教文化在内。所幸的是，这样一款巅峰之作，你不需要再等待更久。

■类型：在线角色扮演 ■制作：ArenaNet ■运营：第九城市
■游戏状态：8月2日封测 ■官方网站：http://gw.the9.com

公会战争开场

《激战》封测第一印象

■游侠创作室 JOJOxin

在7月底的ChinaJoy上，第九城市正式宣布《激战》（Guild Wars，之前通常译为《公会战争》）在中国大陆地区开始封闭测试。虽然8月2日开始的封测只有参加前期公会推荐活动和ChinaJoy现场活动的玩家有机会获取封测帐号，但这足以让期待已久的玩家兴奋上一阵子。由于游戏开发团队中有暴雪的前主要成员，所以大家都喜欢拿《激战》和《魔兽世界》进行比较，但是玩过北美和中国台湾省服务器（以下简称为台服）的玩家心里都清楚，《激战》和《魔兽世界》并未走在同一条道路上。

进入游戏前的准备

本以为游戏将采用即时下载技术，但最后需要下载的游戏客户端却有2G之巨，这和美服、台服测试时不一样，也让想体验一下即时下载技术的人失望了。即时下载技术虽好，不过鉴于我国现在的网络环境，运营商还是采用了比较保守的客户端发放方式，毕竟网络问题时常发生，要是下载一幅地图就要等半天很多人又得怪罪服务器了。

进入游戏前首先要做的当然是创建人物。游戏目前有战士、游侠、僧侣、幻术师、亡灵法师和元素使者6种职业可供选择，人物的自定义选项还算丰富，除了可以选择性别以及自定义体型、面型、发型和肤色外，还可以定义装备的颜色。不过不能大幅度改变体态显得有点遗憾，战士都是猛男型的，虽然我知道战士背负的责任重大，看他身上的铠甲就知道了，但的确给人很笨重的感觉。


自定义人物界面，可选的模型还算丰富，人物表情较为逼真

画面：写实而唯美

人物选择界面的一潭碧水已经昭示了《激战》的画面风格。进入游戏，你多半要被游戏画面的精美程度所震撼。玩过《天堂 II》的玩家都会记得那种给人深刻印象的唯美画风，而作为后来者的《激战》可谓有过之而无不及。且不说真实的人物造型、宏伟的场景建筑，就连一草一木的刻画都入木三分。眩目的HDR效果虽然和许多韩国游戏一样有些过，但久而久之也能够习惯。在不同的环境下，整个场景的光影都有不同的变化，而水纹的处理也比想象中要好，下雨时雨滴落到水里还会荡起涟漪。由于《激战》去年已经在北美率先推出，因此这样精美的画面如今已经不再像《天堂 II》那样被称为硬件杀手，但一款低端显卡虽然能保证游戏的流畅，却无法开启很多高级图像选项。


从野外场景的表现看得出，游戏以写实与唯美的画风相结合，细节的处理很好


一通绚丽的魔法攻击。简便的操作是战斗的根本，这一点你可以完全信任几位《暗黑破坏神》的开发者

操作：简单与复杂之间

一款操作过于复杂的游戏会让人难以上手，而过于简单又会让人觉得缺乏变化和战术性。《激战》的上手并不难，你可以自定义操作方式，可以分别用鼠标和键盘完成跑步、战斗等动作。当然，《激战》对操作的问题投入

了足够的重视，重点在于各种技能的搭配使用上。玩过《魔兽世界》的玩家都知道战斗中操作的重要性，要通过不断的切换施放各种技能。而《激战》的PvP模式展示了自己的独特性，虽然只有8个技能，但在战斗中可以通过快捷键方便地使用技能，这比用鼠标可能会快上零点几秒，而这一瞬间往往就是决定胜负的关键。要记住，永远是下手快的人取得先机。

职业与技能：收集、选择和搭配


一场大战前的平静等待，在战场上，你只能拥有8种技能


游戏中有你几乎做不完的任务，这些副本化的任务将引导你升级，并收集到许多奇怪的技能


选择PvP模式下的专用装备。《激战》并不想掩饰它是个强调砍杀的游戏，但一切都在设计者的规划下，而不鼓励一味的乱战


这是一个复活点，它总是给玩家带来福音

职业系统是《激战》的精髓，玩家可以选择主要职业和第二职业，而且只要在游戏初期完成一个特定任务就能进行第二职业的选择。主要职业和第二职业之间仅仅有天赋的不同而已，但这种选择也让角色的培养有了很大变数。《激战》的6种职业都有1个技能点是将其作为主职业时才可选择的。在刚开始游戏时，选一个自己熟悉的主要职业是很重要的，因为副职业在游戏后期还有机会更改，而主职业则会影响到外貌、专属技能点数的分配等关键要素。

不仅职业的搭配要考虑，技能的搭配也值得研究。游戏中的每个职业可以学到多达100种技能，但是带出去战斗的技能只能有8种，这也许让玩家很难取舍。所以针对每个地图的不同特点而选择适合使用的技能是你必须练就的功力，这也预示着游戏的另一特色，即对团队和技能配合的重视。你学到的每个技能根据任务的不同所起的作用也不太相同，执行任务前跟队友商量彼此应该携带的技能是必须的。技能的学习稍微有些特别，每种技能都会自动被归结到不同的类型里，需要升级哪种技能只要把点数加到相应的类型中，即可使该类型的所有技能得到升级。而为了不让玩家在茫然之余产生挫折感，游戏允许玩家随时更改自己已经分配的点数，加错了点数并不是世界末日。

在一个推崇多技能的游戏里，收集各种不同的技能是玩家必要的任务。很多技能是通过完成特定任务得到的，如果你有足够的技能点数和金钱也可在商人那里直接购买到自己感兴趣的技能。当然，很多精英级的技能必须通过技能符捕捉的方式在Boss身上获取。很多时候，获得与众不同的强大技能会让玩家充满自豪感。喜欢PK的人可能会直接创建一个20级的人物，然后直奔竞技场。但要知道，一个从1级通过完成主线任务升到满级的人物会比系统创造的20级人物多出许多技能，武器装备的优势也更加明显，所以开发者们并不担心游戏里充斥着耐不住性子的新手玩家。


主副职业的搭配可以强化人物的生存能力，而你就可以拥有这条面相凶恶的宠物狼

战斗：强调爽快感

在PvP战斗中，因为人数限制在5人以内，所以基本不会出现Lag，笔者在玩PK中完全体会不到半丝停顿感，各种技能的施放也能连接得很好，战斗的爽快感在这里就体现了出来。游戏采用的战斗方式可称为一种“包房+任务”的全新模式。所谓包房，指的是玩家能够进入一个单独的区域与怪物或约定的玩家战斗，其他玩家不能进入这一区域，说白了就是副本与战场的功能结合。在PvE模式下，玩家可以独自一人出去冒险，不过这样做是很危险的，因为怪物一般都有群攻属性，附近发生战斗，它们可以闻声而来，并优先攻击有副职业的角色。因此，游戏鼓励玩家追求团队的配合。如果你找不到人组队，还可以雇用佣兵来帮你冲锋陷阵，他们在一般的战斗中可以给予玩家很大的帮助。

《激战》是一款借鉴了诸多游戏的优点，又充满创意的游戏。游戏中的战网模式和瞬间传送让人想起了《暗黑破坏神》；而双职业、除城镇外全区域副本化的创新又让人感到新奇；公会竞技是游戏的主轴，“与人斗，其乐无穷”，这让玩家充满了战斗的欲望。当它们集合在一起时，你会发现其中的乐趣所在。P


亡灵法师的技能效果，在《魔兽世界》里练部落的玩家应该不会拒绝这个职业

■类型：在线休闲游戏 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：游戏蜗牛
■游戏状态：8月8日内测 ■官方网站：http://www.ppball.cn

《PP球》打的就是你

■北京 LOST

《PP球》是游戏蜗牛进军休闲网游的第一款作品，而它也的确以其清新可爱的风格和出色的游戏性吸引了不少玩家的关注。它以玩家们都很熟悉的童年的“打沙包”游戏为蓝本，轻松上手的同时也令人感到亲切不已。你可能已不再好意思在街边蹦跳着躲沙包了，那么现在你就有了另一种选择。

美丽荒岛漂流记

话说有只以“睡觉睡到自然醒，玩球玩到手抽筋”为生活准则、号称“打遍天下无敌手孤独求败而不能的PP球之王”的PP熊，为了寻求一个合适的PP球对手而在大海上漂流。直到有一天，它发现了一个花团锦簇、绿草如茵、风景秀美的小岛。本来只想在此小憩的PP熊不但迷上了这里，还在这个美丽荒岛上发现了不少PP球的高手。于是乎，一场PP球冠军争霸赛就在岛上拉开了帷幕……

休闲的游戏模式

游戏中共有4种游戏模式，分别是单人游戏模式、道具模式、无道具模式以及打Boss模式。其中，单人模式主要是针对新手，是以与计算机对打为主的教学模式；道具模式则需要玩家利用随机取得的游戏道具来攻击对手；无道具模式要求玩家先于对手找到隐藏在地图中某处的皮球，然后操控角色丢出自己手里的皮球打倒对方，也就是取得发球权。如果被对方先找到了球，就只有被动挨打的份儿了；而打Boss模式中，需要玩家团队对Boss发起猛烈的PP球攻击，大家团结一致，在享受痛扁Boss的快感之余还可赢得比赛奖金。

轻松的游戏感受

甫入游戏，玩家就会看到如童话般绚丽多变的画面背景，色调明快、清亮，而游戏中的人物造型也十分卡通可爱，尤其是那只圆鼓鼓的PP熊，更是让人有种拥入怀中的冲动。游戏的场景十分丰富，草地、雪山甚至还有桌椅齐全的教室，这些场景不仅赏心悦目，还有一定的实用功能。玩家可以利用地形上的特点，选择有利地势打击对手。前面提过，一旦玩家赢得一定数目的奖金后就可以购买道具了，这些道具令玩家在更有效打击敌人的同时，也增加了游戏的趣味性。如道具弹簧可让你随时随地轻松弹跳，避开敌人投来的致命一击；毒蘑菇，可令对方吃下去后一段时间内无法控制移动方向；隐形药丸，可让自己选择的角色在一定时间内变为隐身状态……丰富的道具与地图系统可以让玩家充分体验到运用策略与休闲竞技相结合的乐趣。



进入游戏后就可开始选择自己喜爱的角色，目前开放的是小皮和PP熊，后期还会陆续增加其他角色，一共有8个人物形象可供玩家选择



初入游戏时，玩家手里是没有“PP币”的，只有不断赢得比赛拿到奖金才能到商城里购买更多的游戏道具，否则的话就只有看着别人的好东东流口水啦

游戏的操作方式非常简单：方向键负责控制人物上下左右的移动，空格键用于击破地图中的箱子并拿出藏在里面的道具或球。把球捡起来之后可以通过按住空格键累积能量，再把球打出去，也就是我们通常所说的“蓄力键”。积蓄的力量越大，打在对手身上所造成伤害也就越重。玩家会在地图中得到一些道具，而键盘上的Z、X、C、V四个键则分别对应放在道具栏中的物品。



看我蓄力用大招……



各玩家在可爱的场景中激战

■类型：在线角色扮演 ■制作：金酷软件 ■运营：鸿利数码
■游戏状态：8月28日压测 ■官方网站：http://www.mwo.cn

《魔界》视频网游袭来

■北京 风琳

一款大型网络游戏的开发成本有多高？相信没有多少玩家可以给出比较确切的答案。在国产网络游戏产业的发展中，因为资金问题最终折戟沉沙的开发项目不在少数，而在停止开发后又重新启动的项目更少之又少。《魔界》就是这样一个特例，相信看过2005年《大众软件》报道的玩家还记得当时《魔界》的开发商金酷软件遭遇的困境，不过现在，重新开发的新《魔界》即将在金秋时节正式推出。


奇幻风格的主城

重生的《魔界》

如果金酷放弃了，我们就不会看到现在的新《魔界》。2005年底，停顿了将近半年的《魔界》开发团队得到了上海鸿利数码有限公司的支持，着手重新启动项目，并针对半年来网络游戏市场的变化对游戏进行二次开发。7月28日，新《魔界》的第一个版本开始了技术性内测，期待了一年的玩家也终于可以进入《魔界》的全新世界。与此同时，金酷已经在准备成立第二开发团队进行一款新网游的开发，这款游戏计划采用目前具有欧美先进水平的3D游戏引擎。

首款可视聊网游

毫无疑问，一直受到玩家关注的视频语音聊天系统是《魔界》最大的特色。在传统的网络游戏中，玩家之间的一切交流都靠聊天频道里的文字和表情，如果想语音聊天的话只能借助Utal等第三方软件，更别提视频交流了。现在，《魔界》中内嵌的视频语音聊天系统就能满足玩家在交流方面的更多要求。在游戏中，玩家只需用鼠标选取你希望视频聊天的对象，再选择视频聊天系统，当对方接受后就可以和千里之外的朋友进行交流了。以前，人们喜欢网络交流的神秘感，现在你则可以清楚地知道你的“女朋友”到底是不是“人妖”。这套系统的设定也很简单，玩家只需按照系统提示的步骤进行设置即可。只要一次设定完毕，系统就会记录下你的设定信息。同时，玩家还可随时截取视频的瞬间保存在游戏目录下随时回味。而对大家普遍关心的视频效果问题，开发者似乎一点也不担心网络环境和与服务器相关的技术问题。


武器可以伴随着玩家角色的升级而升级，但一旦角色死亡，武器也会相应地降级。如果武器在一定条件下升级为最终武器，武器上就会刻上玩家的姓名，达到“人剑合一”的最高境界

《魔界》在视频聊天上的许多设定是很体贴玩家的。如游戏中的两个敌对国家因为各自文化的差异而拥有不同的语言，因此虽然敌对阵营的玩家也可以进行视频聊天，但看到对方发送的聊天语言却是乱码。想明白对方在说什么？那就把敌人拉到自己的国家来练个号吧！

独特的移动要塞

游戏另外一个值得关注的特色是移动要塞功能，当一个强大的公会慢慢成长为王国后，王国可以生成一座可移动的要塞（《哈尔的移动城堡》？），这个要塞可以作为国战的首要利器，成为战斗中的坚强后盾，而玩家也只有拥有要塞后，才可成为拓展新领地的城主。相比其他游戏中没有基地空手夺取城市的设计，移动要塞的构思还是很有意思的。当然，移动城堡还拥有其独特的个性与技能，如果你需要坦克那样勇猛冲锋的城堡，可以在其中多加入战士；如果你在城堡中加入了大量的法师，那么它将成为最恐怖的魔法攻击武器。不同的阵容搭配可让要塞发挥不同的威力，因此每个王国都可以打造出自己独特的移动城堡。


郊外杀怪，可以看出2D的场景和人物十分细致，游戏并不是只靠视频聊天来吸引眼球

■类型：在线角色扮演 ■制作：火狐数码 ■运营：搜狐
■游戏状态：8月7日第二次技术内测 ■官方网站：http://tl.sohu.com

《天龙八部》试玩体验

■北京 虚竹

《天龙八部》8月份进行的几次技术内测虽然很成功，但只向极少数的玩家和公会开放，作为有幸参加了《天龙八部》技术测试的玩家，笔者自然有义务向更多无法先期接触的玩家介绍一下自己的感受。

第一印象

进入《天龙八部》前，玩家可以选择的角色有男女两种，男性和女性各有十几个头像可供选择。设定好人物的外形后，玩家降生到了风景秀美的大理城。在近角镜头下观察场景，发现画面还是比较细腻的，画面和颇具中国传统特色的配乐有很好的游戏带入感。游戏中的操作不是很难，采用一鼠走天下的大众模式。快捷键的设置使各项游戏功能的调整变得很方便，包裹和属性栏等功能窗口可用"Alt+字母键"的方式快捷操作。

游戏中有大理、峨嵋、丐帮、明教、少林、天山、武当、逍遥、星宿九大门派。当玩家在新手村通过各种任务的学习和历炼拿到9张联名推荐信，且等级达到10级后，便可加入门派继续修炼了。玩家可以学到的技能分为普通技能、战斗技能和生活技能3种。普通技能在10级前即可学习，门派技能则要入门派后才能学习。不论是学什么技能，自然都要消耗经验和银子，只要玩家的角色达到一定级别系统会出现相应的信息提示。角色的属性有内功、外功的分别，除了一般的力量、命中、防御、攻击、体力等属性外，还有火、玄、冰、毒四大附加属性，想必在游戏中后期如何发挥不同属性的作用会是大家探讨的话题。

一分钱难倒江湖汉

我们通常从怪物身上要效益、从任务当中捞金钱，《天龙八部》在这些设计之外为大家提供了漕运系统。所谓漕运，其实就是倒卖货物。如将大理的米低价买进运到苏州高价卖出，再低价从苏州买进货物跑回大理卖掉，赚的就是其中的差价。漕运系统的一个特色是有打压市价和哄抬市价的功能设计。打压市价可让你以更低的钱买进物品，哄抬市价可让你以更高的价卖出物品。但打压和哄抬市价是有时间限制的，用完一次后要等几分钟才能用下一次，这时候货商的作用就显现了出来。他可让你立即打压市价或哄抬市价。此外，货商还会开办黑市，可为你开设一个倒卖的快速通道。你可以把买到的货物直接卖给货商，而不需要跑更远的路到另外一座城市去。大地图上的货商有两个：一是无量山的轩辕坝下面，二是在镜湖附近快到苏州的路口处。



英姿飒飒的峨嵋女侠

可爱宠物伴我江湖行

玩家可以在游戏里饲养多种宠物，这些宠物不单是有可爱漂亮的外表，而且个个还有独门绝技。抓宠需要从洛阳的宠物店传送到玄武岛上，那里有各类宠物，当然能不能捉到它们就看各位玩家的运气和本事了。除此之外，《天龙八部》的骑宠系统是最吸引笔者的，本来看介绍就知道游戏里的坐骑很多，现在才知道要想得到骑乘还真不容易。首先，玩家要加入任一门派且角色成长到30级，这时可以购买本门特有的低等级坐骑，在门派内学习骑乘技能，然后和相应NPC学习召唤宠物技能后就可以骑宠了，但高等级坐骑要60级可能购买。目前开放的9个门派总共有18种坐骑。从公布的骑宠来看，笔者还是最喜欢武当的仙鹤，不过少林骑的大老虎也挺有气势的。

总体看来，《天龙八部》的游戏内容还是很丰富的，不过因为还处于测试当中，诸如主线任务、结识萧峰等早先宣布的内容只能留待以后版本中再来体验了。听说以后还有保卫大宋等国战内容的更新，相信到时候我们将看到一个更加完善的《天龙八部》，一个更大的江湖。



技术测试期间，已经有许多公会的玩家在比试轻功

■类型：在线角色扮演 ■制作：火石软件 ■运营：金山
■游戏状态：7月14日内测 ■官方网站：http://sh.xoyo.com

《水浒Q传》占山为王初级指导

■北京 小余儿

大家都知道，《水浒Q传》是以四大古典名著之一的《水浒传》为背景制作的。在那个梁山好汉替天行道的岁月，要想做一名惩奸锄恶的英雄，结伙上山好像是很有前途的。因此在《水浒Q传》中，一个公会和帮派的延展功能——山寨应运而生。

帮派，一个团结的集体

首先，期望打下一片地盘的英雄们需要有一个帮派。一名等级达到35级且身上带着100万银子的玩家可以在应天府找到帮派管理员（400,90）对话，选择建立帮派。你需要给帮派起个响亮的名字，并且要填写帮派介绍（这可是活广告，不然怎么招揽人手呢）。10级以上的玩家就可以申请加入帮派了，入帮的玩家好比找到了组织，每个帮派都有自己的集会场所和帮派频道，帮派成员可在帮中使用帮派功勋值学到各种打造、合成技能，还可学习帮派特有的武功和绝技，这些技能可以帮助玩家提高自己在游戏中的生存能力。而帮派还为帮众提供了各种福利，如领取药品、修理装备、恢复状态、采集资源等。

山寨，英雄们的根据地

得到一座山寨是一个帮派已经稳定建立的标志，因为帮派的所有大小事务都是在山寨中决策和实施的。首先，由大当家的与帮派管理员对话，会获得一个抢占山寨的任务。有两个选择：攻打土匪的老巢或官兵的据点。选择攻打土匪的老巢需要打败寨中的5个强盗头领，并且要把他们全部抓起来；选择攻打官兵的据点则要玩家破坏据点的箭塔守卫才可以抢占到。成功打下一座山寨后玩家们就拥有了一个自己的根据地，以后帮派成员可以在应天府找帮派传送员把自己直接传回山寨内。

刚打下来的山寨可谓一穷二白，里面分别只有1个聚义堂、金库、厢房和库房，且均为1级。好汉们总不至于去打家劫舍建设山寨吧？还好，此时帮派还有150万的建设启动资金，而山寨的建筑建造或升级都是要消耗帮派资金与物资的。帮派的后续资金可由帮派成员完成经营类任务积累起来，而帮派物资是根据库房的等级每小时固定恢复多少的。要注意的是，盲目的建设、寅吃卯粮是要吃大亏的，因为山寨会根据相应的建筑项目消耗帮派资金，如果大家不努力，帮派资金不足以维护山寨建筑时，聚义堂的等级就会自动降低1级，当聚义堂等级降为0时，山寨也就散伙了……


可爱的帮派管理员和帮派传送员，以后游戏中少不了跟他们打打交道


好汉们终于住进了重金修起来的聚义堂

任务，我为山寨作贡献

前面提到了，一个帮派的成员需要不断地给帮派做出贡献维持它的初期发展。而当帮派在发展中以及发展起来之后，也会有相当多的可以参与的游戏功能提供给帮众，如进行经营任务赚钱，完成各种建筑所需要的找药、送信任务等。还有一种任务则是山寨集体任务：每天的特定时间，帮派中有权限的人找到帮派军师即可触发这一任务，之后帮派内的人员可以组队后到前方战场去参与抵抗辽兵的战斗。在规定时间内打败一定数量的辽兵，而队伍里无人死亡就可以顺利完成任务。这一任务的价值是完成后可以到山寨参谋那里领到大量的帮派功勋值，从而支援帮派建设。当然要注意，攻打辽兵最重要的是要保证战友的安全，活着回去是最终的目标！


帮派里的所有建筑等级都不能超过聚义堂的等级，而聚义堂升级的前提则是山寨已经建设完成相应等级能建造的厢房、库房与金库

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

《星战前夜》组队攻略（下）

■北京 黑色圣石

上一期，笔者为大家介绍了《星战前夜》（以下简称为EVE）中采矿舰队与海盗猎杀舰队的组队原则。本着规模从小到大的原则，接下来我们来看看死亡空间任务舰队以及军团舰队在组成时需要注意些什么。

死亡空间任务舰队

死亡空间任务舰队和海盗猎杀舰队有些类似，因为通常死亡空间中的任务都需要战斗，所以舰队中的舰只同样需要比较高的战斗力。不过任务死亡空间与永久性死亡空间不同，它里面的跳跃门并不一定需要特定的钥匙开启，也可能是要求消灭一定数量的敌人或消灭特定敌人。因此，为进行任务组建的舰队与纯粹为猎杀海盗而组建的舰队在结构上就有所不同，舰队中不一定需要多艘战列舰，使用Tier2技术的巡洋舰甚至护卫舰级舰只进行任务也完全可以。但即使使用了巡洋舰或护卫舰级的舰只，玩家舰队中至少也应有1艘战列舰，这是因为许多高等级任务中会出现火力和装甲都十分充足的敌方首领，缺乏战列舰的火力将使这些对手变得十分难缠。由于任务涉及的死亡空间是随机创建的，只要空间中还有进行任务的玩家飞船存在，服务器上就不会删除该空间数据，这使得组队进行死亡空间任务的难度降低了不少。因为一旦战舰在战斗中遭受重创而又没有足够电力恢复防御时，玩家可用书签记录当前死亡空间位置，然后跳跃离开这个死亡空间，在安全地点恢复电力和护盾并修理装甲，然后利用书签返回战场继续战斗——只要死亡空间中还有队友在继续拼杀，之前离开的玩家就不会被算作是任务失败，这比许多游戏中的副本规则要宽松得多。


小型海盗猎杀部队的组成方式和死亡空间任务舰队有些类似，区别在于战列舰的多寡

军团舰队

军团舰队是一个军团乃至多个军团组成的联合舰队。它们规模庞大、舰种繁多、战斗力惊人，而且更重要的是，组建军团舰队通常只有一个目的，那就是PvP战斗！正因为如此，军团舰队的组成往往并不仅仅由战术决定，同时需要考虑的还有军团成员整体的技能水平、与其他军团舰的关系、PvP战斗中对手实力以及所希望实现的战略目标等诸多因素。通常而言，一个军团舰队中至少会包括6～10艘战列舰，并且分为火力输出和近战两组，近战组往往还需要兼职电子战的工作。此外，庞大的军团舰队往往需要分工更明确的工种，如需要护卫舰级的快速飞船负责侦查、需要巡洋舰级的中型战舰打扫战场和清除骚扰、需要货船设置补给点等。可以说军团舰队是EVE中舰队组织的最高形式，几乎所有军团都会根据自身情况组织不同的舰队。兵无常势、水无常形，在掌握基本原则的基础上，军团舰队的组建最能体现一个集体的智慧和协作精神。


公会舰队开始集结，一场大战即将来临

EVE中的组队策略就和游戏丰富的武器、设备、商品、任务与星系等诸多内容一样，博大而精深。也正因为如此，大规模军团交战才会如此充满变数，复杂而精彩。这正是EVE的魅力之一。


惨烈的大规模会战


惨烈的大规模会战

■类型：在线角色扮演 ■制作：Hanbitsoft ■运营：天游软件
■游戏状态：8月19日公测 ■官方网站：http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》吟唱者修炼心得

■上海 鼩牙

《蒸汽幻想》从开始内测、公测到现在也有3个月时间了。笔者从内测开始玩的就是吟唱者，废话不多说，简单谈一谈对吟唱者这一职业的心得，希望对大家有所帮助。

吟唱者的练级

前期具体的练级路线没什么好说的，玩过内测的玩家都应该知道。35级之后的具体练级地点如下：35～45级可以一直留在悲鸣大地，这里的怪物刚好够一名战士和一名吟唱者组队，杀起来速度也比较快，两个人也都比较安全。45～50级去抛弃的工厂练级，这里怪物多、刷新快，而且相对来说也比较安全。只是这里经常会有很多人来组队练级，如果不想跟其他玩家发生冲突的话，就找个人少的时间来吧。50级时可以去打尖角兽，尖角兽的实力比前面几种怪物要高得多，因此最好小心一些，给战士加血一定要及时，另外也要经常给怪物施加减状态的魔法。

现在说说练级时的具体心得。首先是单练，吟唱者在35级前完全可以单练，速度还算是比较有保证，因此在35级前大家如果找不到比较好的队伍的话，就选择自己单练吧。35级之后就不能再单练了，这个时期吟唱者如果单练速度会非常慢，而且过程也比较痛苦，建议玩家组队修炼。当然，这里说找个队伍练级不是组那种6个人的大队伍，这种队伍根本不是来练级的，应该去直接打Boss。如果吟唱者想找队伍练级，队伍中的人数最多不能超过3人，否则影响练级效率。如果能只找一名战士组队那是再好不过了。具体的练级过程非常简单：战士顶在前面抗怪，吟唱者在后面给战士辅助，另外再给怪物们加一些减状态的魔法，这样怪物会死得非常快。如果你再出手帮助战士杀怪物的话，那么杀怪的过程就会更爽。另外需要说的一点是，就算是两人组队也别去打比自己等级高的怪物，那样练级的效率也会下降不少，建议去打跟自己相同级别或低一点级别的怪物，打比自己等级高的怪物只会得不偿失。


3人组队练级也是可行的办法，只不过组成3人队后，最好去打比自己刚好高出4级的怪物，这样才不至于让自己的练级效率慢下来

除了可以跟战士组队外，两名吟唱者一起组队也是个不错的选择，只不过对两名吟唱者都有一定的要求：一人需要攻击魔法稍微强一点，而减状态魔法弱一点；另外一人则完全相反（两者不可能兼顾，所以只能做出取舍）。攻击时一人给怪物施加状态后，两名吟唱者一起攻击，其实速度也不慢，只不过对操作有一定的要求，操作不过关的玩家组这样的队伍还是相当危险的。


吟唱者的加点应两系兼顾，不宜走极端

加点的讨论

加点一直是大家讨论的热点。很多人都说吟唱者练纯攻击或纯减状态的比较好。不过笔者认为这样非常不可取。首先，虽然说纯攻击可以秒人，但是请注意，这最多只是在前期，而且是在对方装备不怎么精良的情况下。到了后期的话，别人的HP提高、装备的等级也提升上去后，想秒杀别人绝对是非常困难的。最多一次去别人一大半血——但秒杀不了别人的后果也是可想而知的。至于纯减状态的就更不可取了。首先是练纯减状态的效果并不是特别理想，即使你往这个方面加的点数再多，效果其实和不练纯减状态的角色也差不太多。

笔者给大家的建议是，还是选择一个平衡的加点法比较好，不要练得特别极端。如想练攻击的话，可以适当把攻击加高点，减状态的点数少加一点，这样不至于日后PK时太尴尬；而想练减状态的话，也要适当加一点攻击，不然日后没有人和你组队了，一个人练级的前途根本想都不用想了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：八八信息 ■运营：八八信息
■游戏状态：8月10日公测 ■官方网站：http://www.jianghuol.com

新《江湖Online》真武剑门新手攻略

■北京 燕小七

随着《江湖Online》移民的开放，游戏的忠实玩家们也正式进入了新《江湖Online》的时代，而刚刚踏入江湖的新手自然也想尽快融入到庞大的江湖战争中去。好的，就让我们加入自己心仪的门派，开始闯荡江湖。

加入名门正派，四平八稳修行

新《江湖Online》分为真武剑门、天霸刀门、魔尊血门三大派系。当玩家的角色达到10级时即可选择加入门派。入门时按“Shift+鼠标左键”点击门派的掌门，从菜单中选择“门派申请”进行申请。加入门派后你的成长方向也就大致确定了，游戏中的角色有4项属性，分别为力量、敏捷、活力和内力。力量影响攻击力；敏捷影响命中和躲避率；活力影响生命值和防御；内力影响内力值和技能攻击力。虽然在30级前，你随时可以回到总护法那里“洗髓还元”，重新配点，但除非你喜欢多方位体验，否则成长时的选择还是应谨慎为妙。

通常来说，真武剑门的修炼不会走极端。因为他们4项属性的加成比较平均，没有突出的优势和弱点。武器装备方面的选择很多，可以学刀、剑和拳（斗玉）。其中拳属于远程攻击，可以发内功制敌，对于轻功卓绝的高手来说这一招十分有效。

任务体系庞大，完成一举多得

新《江湖Online》的任务体系比旧版要庞大得多，当角色达到14级时即可通过执行任务获得不同的额外奖励。下面介绍一些比较重要的新手任务。

1.处置铁甲兵穆宇。14级以后去找无名道人聊天，得知已故追捕队队员穆宇的灵魂被某种神秘禁术束缚成铁甲兵的形态，不得解脱。穆宇一般在城东门外的一株柳树下出现，他是个狠角色，建议去前多带点红瓶，最好组队或多升两级再去杀他。

2.找赵小岳。14级之后去找关帧护法会听到他在发牢骚。原来少主赵天雄大婚，但装着准少夫人礼服的礼盒却迟迟没能送到，不知出了什么问题，所以最好去问问礼盒接收人赵小岳是怎么回事。



新版里从头练起的江湖小虾米，和旧版的感觉的确不太一样

3.回收礼盒。找到赵小岳一问才知道，礼盒被铁枪马贼抢走了。这个任务要求杀马贼，随机掉落礼盒，不过具体耗时要看人品，不如找其他人求购比较有效率。

4.讨伐铁枪马贼。好不容易找回礼盒，又听碧驰虎说马贼们正图谋进攻本城，而身为本城勇士的各位玩家，自然要挺身而出去杀怪了。

5.给郑秋达的文函。关帧护法那里有密信要送给郑秋达，而郑秋达也正有封密信要转交关帧，但两人同时又不太方便，所以跑个来回吧，反正奖励的银子也不少。

6.回收金刚石。铁匠剑峯说他的炼铁材料金刚石被潜影妖仆偷走了，希望玩家可以帮他寻回。和找礼盒的任务相同，如果你有钱可以从别人那里买。



真武剑门夺下了龙濑镇

7.寻找巡捕队宋虎。郑秋达说，他的手下宋虎在执行任务时神秘失踪了，没什么可说的，去找吧。好在有消息说宋虎曾在无柱宫出现过，具体位置估计在无柱宫练过级的玩家都知道。

8.阻止红幌妖卒。与碧驰虎谈天，得知红幌妖卒也要像之前被灭掉的铁枪马贼那样来攻击本城。50个红幌妖卒可以在练级当中顺便打够，任务奖励的珠石还不错。

9.求医。听关帧说，玩家的好友、剑皇最喜欢的弟子任天突然旧伤复发，只有公孙贤的药才能救他。

10.获取三棵妙本参。找到公孙贤，他说配药需要3棵妙本参，但他手头没有，要找藏头鬼奴拿到。妙本参在其它玩家那里买价格会很贵，建议玩家练到35级左右再去，记得服用抵心丹可以获得3小时双倍经验，这可是任务成败的关键。



一只"菜鸟"闯"华夏" 感受《华夏Ⅱ》公测

■广东 魔界岩石（公测服务器报道）

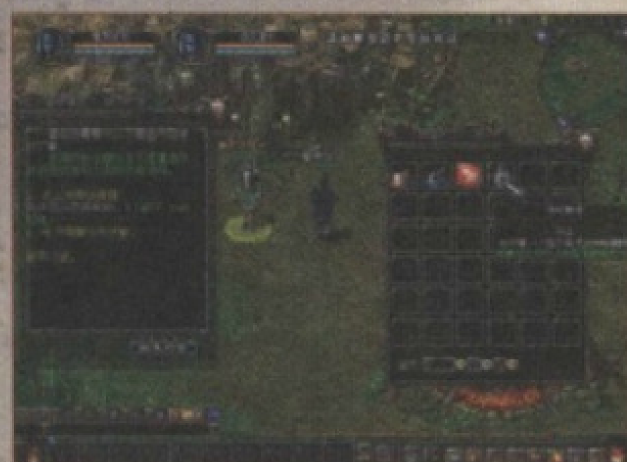
不知不觉《华夏Ⅱ》的公测已经开始了两周，我这只从公测才开始玩的"菜鸟"也慢慢凭着自己的一点经验和小聪明混得有点模样了。从开始在媒体上看图眼馋到现在亲身体验，感觉还是有点不一样的。在这里，我便讲讲这段时间在《华夏Ⅱ》里的所见所闻，如果能帮到些新手朋友当然最好，如果没有也请不要砸我……



1.《华夏Ⅱ》的开场CG制作得很精美，虽然很短，但绚丽的魔法和震撼的音效还是给人很好的第一印象。CG之后的登录界面给人耳目一新的感觉，当然最重要的还是相比前作增加了软键盘，可以看出官方对帐号安全的重视



2.《华夏Ⅱ》共有4种职业：擅长近身攻击、防御力超强的东夷族战士；善用魔法、灵幻飘逸的寂幻族法师；专于治疗、恢复且能变身的百果族幻师和潜心研究诅咒、召唤的遗逐族暗巫。四大职业各有特色，但因为暗巫能同时召唤两只召唤兽，所以在公测中的人气很高，身为菜鸟我当然也不能免俗



3.《华夏Ⅱ》的新人指导还是比较体贴的。新人出生后，背包里都会有一个"神秘雕像"，你可别小看它，神秘雕像能教会你游戏中所有的基础知识，而且当你通过它设计的考试后还能得到不菲的金钱和经验奖励。读书还有钱拿，游戏的初期就不会很艰难了



4.新手村北郡有很多奖励丰厚的任务。任务奖励物品"华夏天书"和屏幕上方的系统提示能教会新人许多基础常识，做"伏羲宝鉴"任务途中还可交到不少朋友。《华夏Ⅱ》人物升级要手动执行，你可以升级或暂不升级攒经验，但学技能须要达到一定等级且消耗经验和金钱才行



5.超过10级后就可去华夏城学习工作技能了，合成、镶嵌、精炼、提炼、炼丹，每一种在游戏中都有重要的地位，就看各位自己爱好什么了。虽然学会后也可以遗忘，但考虑到经验累积也需要时间，建议大家还是慎重考虑后再学。采集技能是《华夏Ⅱ》中非常重要的一种营生方式，在此强烈推荐新手学挖矿



6.第一只召唤兽在我11级时终于出世了，真是开心啊！炎灵兽虽然看起来挺瘦，可打起架来却很威猛。我主修的是召唤系的暗巫，一般打怪都是站在后面用魔法攻击，让它在前面抗着，真是轻松惬意



7.12级的时候经历了第一次PK，身为和平主义者的小菜鸟自然是败北了。《华夏Ⅱ》的PK模式有善恶、氏族、团队和普通四种。善恶模式是当玩家为蓝名、白名和黄名时可任意攻击黑名和红名玩家，氏族模式是攻击其他氏族，团队模式是攻击除团队外的任意对手，普通模式则是攻击任意对手



8.来到华夏城后我又发现了一项乐趣，那就是找华夏城祭台的卦师接占卜任务，这些任务随机派发且奖励丰厚，对我这种对单纯练级不感冒的人来说很有吸引力



9.《华夏Ⅱ》中建立氏族的要求并不高，只要10级以上且身上有10金就可建立一个临时氏族，临时氏族有10人响应即可转为正式氏族。本菜鸟也在朋友的帮助下建立了自己的氏族，氏族族长拥有如氏族仓库、发动战争等权限，而且还可以发放氏族任务



10.到地下城去打宝、冒险是网游的一大乐趣，《华夏Ⅱ》地下城的设置个人感觉比较合理，从10级左右就有适合不同级别的地下城供玩家进行探险。我最喜欢的就是大家组队一起在地下城里扫过来扫过去，经验可观不说偶尔还能打到些好装备



11.我和朋友们在地下城探险时遇到过抢地盘杀人的事情，当时大家都比较气愤，但能力不如别人又没有办法，后来听说《华夏Ⅱ》中有副本系统，所以在没地方和朋友们一起玩的时候，我们也会一起去副本里玩



12.《华夏Ⅱ》里的坐骑系统非常有特点，得到坐骑任务有一定难度，最好能和朋友一起完成。坐骑系统包括控制坐骑的精神力、成长功能、坐骑技能、坐骑饥饿度、坐骑道具等。我们服里有个别强人在很短的时间内就得到了坐骑，真的叫人好羡慕，而我和我的朋友们还需要继续努力……

从xiaoT WGT夺冠谈兽族如何破解Sky流

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

在7月底结束的WGT2006中国总决赛上，作为中国第一兽王的xiaoT以无可争辩的实力和巅峰的竞技状态摘取了桂冠。在整个WGT总决赛的战斗中，虽然云集了来自全国各地的魔兽最强者，但是真正对xiaoT造成威胁的对手还是如日中天的中国人皇Sky，也正是在半决赛战胜了最大的夺冠热门Sky后，xiaoT才得以跨入最后的总决赛，而在最后决赛中身为同族的DUCUI显然不能阻挡xiaoT夺冠的脚步。有一种说法是，在魔兽目前的版本中，兽人对战人类尤其是对付Sky流时会变得比以前轻松很多，但请不要忘记，在前不久结束的STAR WAR3中，Sky正是战胜了目前公认世界第一兽族的Grubby才帮助中国龙之队获得了首次STAR WAR三国较量的冠军。而在国外网站的调查中，Sky流成为了所有兽族玩家公认的最难以对付的战术。那么xiaoT有什么独门的招数来破解Sky流吗？笔者将结合WGT半决赛中wNv.xiaoT vs WE.IGE.Sky的3场战斗来全面解析中国兽王用什么手段破解Sky流。

知己知彼，方能百战不殆

在解析xiaoT的破解之道前，让我们回顾一下Sky流的大致特征，为何它是当今对ORC最有威胁的战术？其战术核心是什么？

Sky流在英雄配置方面，主要以召唤英雄为主，鉴于大法师是雷打不动的移动兵营NO.1，并且他的辉煌光环是MVP级别的，所以人族继续万年不变的首发大法。同时为了增加移动兵营的数量，在决战时能凭空多出一支小股JY部队，二发英雄通常为兽王（有时候也会是火焰领主，但几率相对较小），水元素加动物园这在前期双方经济优势还没有拉开的时候，将是一支非常可怕的压制力量。而在兵种方面，人类将以法系单位为主，其中女巫将是整个战术的核心部队——要知道人族的步兵在和兽族步兵交战时毫无胜算，而火枪也是被克制的命，如果人族硬要出地面部队与之抗衡，恐怕只有骑士了。但是女巫的魔法攻击和缓慢魔法却是兽族步兵的最大克星，首先魔法攻击对重甲单位将造成200%的攻击伤害，同时缓慢能使得缺少机动力的兽族地面部队举步维艰，这样一来人族只需要通过Run&Hit就能非常简单地消耗对手的部队。同时男巫、破法甚至龙鹰和狮鹫也将作为整个战术的辅助部队，但是Sky流的关键字只有两个：召唤生物和女巫。

Sky流的大致战略过程就是前期大法师带少量步兵MF提升等级，并且快速升级二级基地，当可以招募兽王时，立刻拉上所有部队前往兽族基地进行压制，主要目的为拆毁对手正在建造中的高级建筑，并同时利用召唤生物的优势逼迫对手战斗，对兽人的部队进行第一次打击。在获得优势之后，人类就可以安心量产法系单位并进行扩张，当女巫部队成型以后Sky流会发动中期50人口时最可怕的一次冲击，目标就是将兽族的有生战斗单位全部消灭，来保证自己以后可以安心扩张。最后通过经济优势和科技优势来战胜兽人。而这一切都是因为兽族缺少有效的驱散魔法和相克制的法师所致，虽然萨满作为兽族的精神领袖有着很高的出场率，但单体的净化显然无法同时净化召唤生物和兼顾驱散缓慢。白牛作为唯一的拥有面驱散魔法的单位也只是到了1.18才有了咸鱼翻身的机会，但是较高的费用和3个人口的占有率使得很

多时候兽族无法在中期被压制的情况下顺利量产。

现在各位读者对Sky流有了较为全面的认识，我们看看xiaoT是如何针对一个个环节打出相应招数的。

剑圣影舞，杀手独行的前期

目前兽人在首发英雄方面已经基本达成了一致，剑圣因为疾风步的隐蔽性和多样化操作性使得他成为了目前无可替代的首发第一英雄。xiaoT在对阵Sky的3场战斗中，每局都使用了剑圣首发，并且所有的操作都相同，那就是前期剑圣风行尾随对手大法进行三陪骚扰，购买了鞋子的剑圣通过数次疾风步就能将大法师砍至重伤，这样一来首先可以延缓对手英雄的成长速度，并且控制对手英雄的动向。隐身的剑圣更是CREEP JACK最好的英雄，寻找合适的机会发出致命一击，既能抢得经验，同时又能获得宝物，找到对手的破绽后指挥步兵快速从背后包抄打击对手。

而兵种选择方面，自然选择兽人步兵作为前期主力，皮糙肉厚的步兵不但在与人族步兵对抗中能占得上风，同时也可以操纵他们在剑圣前方骚扰时，后方双线MF一些小怪来提升英雄的等级。

小贴士： 在实战中，xiaoT为了增加剑圣的作战能力，同时也反制对手的骚扰，在商店的购物上做了很大的文章，首先增加移动速度的跑鞋自然必不可少，这个道具在追击对手英雄和单位时作用巨大；其次xiaoT还花费了75G购买显影之尘，


图1：剑圣斩杀这类贫血的单位易如反掌


图2：疾风步可以使得CREEP JACK最简化

这个操作的意义在于可以防止对手同样购买显影之尘来攻击疾风步的剑圣，同时也为了后期交战时防止对手贫血的英雄通过女巫的隐身逃过追杀，可谓用心良苦。

精彩镜头回放： 在和Sky的3局对抗中，正是xiaoT灵活运用了剑圣在前期对智力型英雄大法师的压制，使得Sky在3场比赛中大法师从来就没有安心MF过，而且很多单位都惨死于剑圣的刀下，比如在TS的战斗——剑圣在前期的尾行中发现Sky招募了巨魔牧师和巨魔狂战士，凭借一己之力先后斩杀了这两个巨魔雇佣兵，而在一旁的人类单位却一点阻止的能力都没有。剑圣则通过双线的MF非


图3：那边兽人步兵夹击人族，这边剑圣再次找到猎杀目标


图4：毫无悬念的刺杀成功


图5：算准人类前往酒馆购买英雄的时机，埋伏大法师逼迫其回城

常顺利地达到了LV3，同时因为计算好人类购买第二英雄的时机，所以剑圣和刀斧手总能在人族招募兽王的时候给予对手下马威，大法师被砍回城避难，使得Sky只有兽王和少量部队来发动第一次的压制。（图1～5）

疾如风、侵略如火的中期

兽族和人族交战的中期，总是以人族带领大批召唤部队和步兵杀入兽人基地为标志。这时候由于人族的英雄是直接招募而非祭坛训练，所以会在短时间内取得英雄数量上的优势。但是由于xiaoT在前期，尤其是对手在酒馆招募英雄

时候进行攻击，往往能将这缺少英雄的一分钟不到的时间给拖延过去，在二发英雄方面xiaoT的选择多为牛头，选择暗影猎手的时候较少。原因在于：首先，牛头成名的冲击波是所有英雄中面杀伤威力最大的一个技能，这个技能能在对人族的战斗中重创对手贫血的法系单位；其次，就是比辉煌光环更加MVP的耐久光环，这个能加攻击速度又能加移动速度的光环看上去并不起眼，但积少成多之后，将成为非常可怕的优势，并且配合上兽人后面的战术显得尤为重要。


图6：高等级的剑圣只需要追杀对手的英雄就可以在前期化解被压制的危机

正如先前谈到的，人族在中期的压制正是为了能够摧毁兽人正在建造的高级建筑，而这个建筑通常正是兽栏。建造兽栏的目的大多只有一个，那就是训练狼骑。这个中型护甲、攻击模式为攻城、同时拥有诱捕技能的单位是xiaoT用来克制人族的最可怕王牌。中型护甲的狼骑不怕法师单位的魔法攻击，而攻城模式又能对无甲的法系造成可怕的伤害，诱捕则是所有种族都眼红同时又忌惮的重要技能。

小贴士：为了防止自己的高级建筑被人类摧毁，xiaoT在开局阶段就会尽量将英雄祭坛、兵营、地洞等建筑位置摆放较为靠外，而在基地深处留下足够建造两个兽栏的空间，这样一来就能非常简单地防止对手来摧毁建造中的建筑。

中期人类一波压制的力度是非常可怕的，2个水元素、2~3个豪猪外加6个步兵在中期对于没有拉开经济优势的兽人来讲，正面的冲突显然太难应付，因为这时候的兽人通常只有4~5个步兵，在人类如此众多的DPS面前很难招架。这时候英雄的重要性得以突显，剑圣和牛头酋长的主要目的就是击杀对手的大法师，逼迫他回城或者撤退，而在实战中，xiaoT每次都依靠这样的操作化解了对手中期的压制，剑圣追杀对手的大法师或者兽王，哪个没血杀哪个，牛头和步兵则负责作为肉盾抵抗对手的步兵，并且不断控制重伤的单位逃入基地深处休息。（图6）

当对手撤兵之后，此时的兽栏通常已经建造完毕，而且可以量产狼骑和训练诱捕技能了。这时候较量才真正开始，由于人族在刚刚的压制中也损失了不少兵力，同时也在补充新鲜的法系单位进入部队，所以短时间内再次压制的可能性很低，通常会选择MF，或者尝试扩张。这时候剑圣灵活操作的另一面就可以利用起来了，xiaoT在操作剑圣时，疾风步不仅仅是用来杀人的技能，更是可用来侦察对手动向、牵制对手部队的棋子。xiaoT通常会让疾风步将要消失的剑圣出现在对手的视野内，以此来吸引对手的攻击，而自己的牛头则带着部队快速双线MF提升等级，毕竟LV3的牛头人拥有可怕的LV2冲击波，能直接对大批单位造成150点的伤害；同时寻找矿区MF，更能为后期的胶着战率先准备好扩张的地点。一旦发现对手的部队在MF较为厉害的野怪时，牛头可以利用加速卷轴迅速赶来CREEP JACK，而攻击的首要目标就是站在部队后方的法系部队，诱捕可以使得人类单位无法Run&Hit，而剑圣作为主要DPS输出则可以在诱捕时间内快速杀死对手的法系单位，牛头的冲击波更是可以给予呈扇形排列的远程单位造成打击。一次致命的CREEP JACK在xiaoT手里变得非常简单：剑圣尾行，牛头和部队伺机而动，随后就是“侵略如火”一般的攻击，有时候对手贫血的大法师也可以作为首要攻击目标，诱捕加加速卷轴就等于一次致命的围杀，而对手除了乖乖使用回城卷轴外就是死路一条。xiaoT不但在对Sky的战斗中很漂亮地演绎了狼骑诱捕围杀的技巧，在对Thank和Moon等人时，狼骑的加速诱捕完全就是无解的霸道围杀。在xiaoT的整个中期战斗中，我们看到的是如风的进攻速度，如火一般的围杀英雄。

小贴士：如果选择暗影猎手就可以在围杀的时候将对手的英雄变成无法使用道具的小动物，随后就是强力的围杀，使得对手有回城也不能用。同理，如果你的牛头升级了践踏，也可以利用践踏来使对手英雄晕眩，随后击杀。


图7：剑圣一人拖住了人类整个部队的行动


图8：另一边牛头则安心的双线MF，准备扩张


图9：利用剑圣尾行得来的情报，一次成功的CREEPJACK就重创了人类刚成型的法系部队



图10：加速卷轴加诱捕，无解的围杀

精彩镜头回放：来看xiaoT和Sky在TS地图上的战斗，由于先前大法师在招募兽王时遭到兽族的伏击，无奈重伤回城，所以只有兽王和少数部队前往压制。虽然兽王和步兵成功迫使xiaoT取消了一个兽栏的建造，但由于剑圣的等级过高，同时人类的压制部队数量太少，所以xiaoT只用剑圣一个单位就成功斩杀了兽王，这使得Sky在中前期的战略部署一下被打乱，无法起到原有的压制作用。而人类在撤军之后，剑圣更是一人牵制住了整个人类部队的动向，进入基地攻击农民，点杀大法师等操作使得Sky的部队迟迟无法出门，而这时牛头酋长则早已经将地图左下的分矿清理完毕并进行了扩张。而人族刚开始清理6点的分矿，由于剑圣的长期跟随，使得xiaoT对于人族的一举一动都了然于胸，一次漂亮的CREEP JACK就将人类刚刚训练完毕的所有法师单位诱捕斩杀。而这次军事行动，兽族仅仅依靠两个英雄、两个步兵和一个狼骑而已，可见高攻击的剑圣配合冲击波和诱捕对于法系单位的威胁有多致命。而在Sky撤退的途中，新赶来的两只狼骑更配合加速卷轴将Sky的大法师和兽王先后围杀。而在另一场TM的战斗中，Sky为了将战斗速战速决，两次发动了TR，而且其中一次以绝对兵力优势压制住了兽人，3座箭塔已经放下，但是就是由于兽族霸道的诱捕围杀使得人类的大法师只能回城交出了比赛的胜点。（图7～10）

白牛登场，反制召唤流的后期

当战斗拖入后期时，单单依靠一个兵种是无法取得最后的胜利的。即使狼骑有霸道的诱捕围杀，但是在和同等人口的人族对抗中，纯物理攻击单位还是无法和人族大量的召唤生物和缓慢魔法相抗衡。所以这就需要1.18版兽族新生势力——白牛登场了。经过前期的优势累积和分矿的运作，通常这时候的兽人应该不在乎50人口的低修理费限制了，为了最终的胜利，兽族已经可以暴兵了。xiaoT通常会在部队中首先加入白牛，四五个白牛就能在战斗伊始将对手的所有召唤生物化为尘埃，而大批女巫制造的缓慢魔法根本比不上一下驱散来得彻底，当白牛数量成型时，人族部队如果还是单纯的女巫加男巫，战斗起来将非常吃紧。当然要对付狼骑和白牛，人类也有骑士、龙鹰或者狮鹫等王牌可打，但是前期的劣势导致了积弱难返，将使得人类几乎没有资金和科技来支持这些高级兵种的登场。即使人类有能力训练骑士、龙鹰和狮鹫，兽族也同样有克制的办法。比如为了防止对手加入骑士这个高级陆军单位，xiaoT可以在部队中加入科多兽，其吞噬技能几乎可以立刻使人类丧失一个骑士，而其穿刺攻击又能克制人类的法系单位，更不用说攻击光环对整个兽人部队带来的战斗力提升。其次，如果人类出了龙鹰、狮鹫一类的空军，xiaoT的选择就更多了，继续暴白牛和狼骑就可以组成陆空火力来对抗人族的空军，狼骑的诱捕可以将对手的空军单位拉下，白牛的高DPS魔法攻击模式对空军的轻甲有着致命的伤害，同时兽栏里还能生产自杀蝙蝠和飞龙，就算龙鹰有空中枷锁，但只要陆地上有狼骑，人类的空军将成为没有翅膀待宰的鹌鹑。其实，所有的一切都已经在兽人加入白牛时结束，只要双方人口相当，或者是兽人不处于绝对的劣势，当白牛和狼骑的配置出现在战场时，Sky流已经难有翻身的机会了。（图11～12）



图11：又一次围杀，人类的英雄没有任何反抗的机会



图12：当兽族的部队成为狼骑、白牛、科多的铁三角时，SKY流已经没有翻身的机会了

精彩镜头回放：3场战斗中堪称真正意义上决战的比赛只有在TS的那场，当Sky绝望地发现兽人已经扩张完成，而自己的主矿已经快要采尽时便发动了最后的攻击。双方在兽族7点位置的分矿发生了惨烈的决战，交战后的人族延续Sky流的操作——召唤生物、缓慢部队、RUN&HIT，但是xiaoT的白牛在施展了数次华丽的驱散魔法之后就将人族的所有操作化为了虚无，狼骑的诱捕、剑圣的斩杀和牛头的冲击波在短短的30秒内放倒了人族所有的法系部队，兽人则依靠白牛的灵魂锁链奇迹般地以零伤亡获得了最后的胜利。



编者按： CS“进化”到1.6之后，竞技的残酷加上年龄的增大，使得昔日的明星纷纷老去，淡出我们的视野。这些曾经带给我们快乐和神奇的明星代表了CS的一个时代，而他们的短暂出现也会让整个世界为之激动。本期战报将以纯分析视角带来昔日的传奇狙击手Johnny R.的表演。



不老的狙击手，华彩的瞬间

——Johnny R.的短暂归来

■北京 Sir William

8月15日，在NGL-One常规赛中，NiP和Mousesport（下文简称MOUZ）遭遇了。后者曾经是德国一度的王者，可惜任何队伍都有低潮期，MOUZ也不例外。为谋求复兴之路，MOUZ请来了Ola“elemeNt”Moum，但没能阻止队伍下滑，最终elemeNt被开。在Kapio与aTTaX的合约到期之前，来救火的是Johnny R.。2005年在新加坡采访Roman R.的时候，他对于昔日队友的退役表示的更多是沉默。现在，为了帮助MOUZ度过困难时期，Johnny R.复出了。

Johnny R.和Ksharp是CS世界中被传颂最广的两大传奇狙击手，只不过前者一直缺乏有力的冠军头衔为自己正名，后者却戴着两届WCG世界冠军的光环悄然隐退。当然，对于Johnny R.，争论和拥戴几乎一样多。早在1.3时期，他就被传言冠以“修改config”的恶名。到了1.6时代，比赛时config会被强制绑定，Johnny R.还能以他的神奇表现征服反对者吗？他还能与时代的车轮抗争吗？

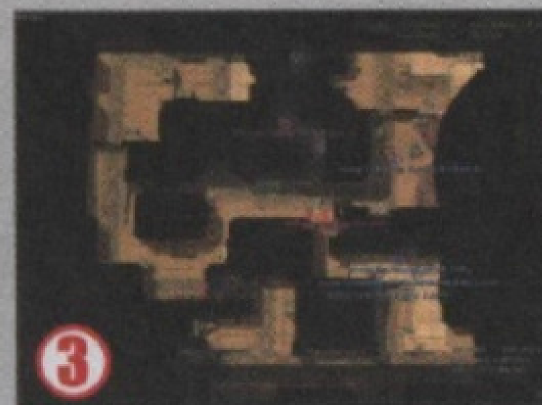
NiP： walle、RobbaN、ins、SpawN、zet

MOUZ： Johnny R.、Roman R.、Blizzard、fleks、gore

地图是de_dust2，上半场MOUZ充当CT。第1局NiP稍作试探之后就攻入了Johnny R.防守的B点，zet准确的射击加上两颗手雷让Johnny R.立马光荣了（图1）。队友的反扑匆忙而且慌乱，在枪械占优的情况下盲目攻入B点，遭到匪徒的沉重打击（图2）。







之后的ECO局，MOUZ的战术僵化又呆板。ECO本应通过偷袭和遏制，形成经济上的打击，而德国人的ECO看上去更像是送死。图3是双方的布阵情况，看得出来，瑞典人的进攻极富弹性，使CT的经济一直处于赤贫。

第4局MOUZ盼来了全部的装备，而NiP作了一次很不明智的尝试——进攻Johnny R.防守的B点。在没有任何辅助物品先期投掷的情况下，匪徒悄悄出现，等待他们的是Johnny R.的M4（图4）。ins、SpawN和walle当即成为了枪下鬼——Johnny R.的判断和位置恰到好处，将M4中距离的精准优势发挥到了极致，成功的1打3为本局直接奠定了胜势。

第5局匪徒们开始进攻道路更多的A点。图5可以看到瑞典人精妙的战术配合。当他们从小道攻上A点平台的时候，MOUZ的3名防守队员很轻易就给对方赠送了尸体和枪械。Johnny R.和Blizzard根本无力回天。







第9局是NiP的一次故技重施，之前他们以A点为进攻方向，取得了连自己都意想不到的效果（图6）。这样的推进几乎是不可阻挡的。

第12局MOUZ的口袋充实了——此前他们只取得了2局胜利。该局Johnny R.等3人果断清空了B点的威胁，在牺牲Roman R.之后CT打掉了ins（图7），使得他们可以将防守的注意力集中到A点。gore在小道准确打倒了walle（图8），将战略上的主






动转换为人数优势。CT获胜，比分变成3：9，瑞典人的优势大得出奇。第13局，德国人竟然将A点小道拱手让出（图9），3名匪徒顺利地达到了自己的目的。SpawN"大方"到瞄准镜已经套住了Blizzard，也没有把他打死，反被爆了头（图10）。上半场的比分为4：11，MOUZ被对手紧紧压榨着钱包，依靠个人能力拿下了微不足道的局数。这样的实力对比下，奢望一个救世主是根本不现实的，何况他手里的神器是那么昂贵，但他仍然依靠M4揍翻了多名匪徒。

下半场MOUZ充当T，他们没有什么前奏就开始野猪B点。一群人冲进黑通道时，规避闪光弹后迎面和用脚尖走路的zet撞了个满怀。大惊之后Blizzard被击毙，Johnny R.立刻打死了zet（图11）。警察们内外夹击，MOUZ连C4都没有放下就被全歼。本来MOUZ前期的野猪效果还是可以的，至少1换1，但NiP的增援非常快，C4没有埋放，瑞典人也放心地在中远距离打消耗战，完全发挥了枪械的优势（图12）。




MOUZ非常慷慨地又送给对手3分，第17局，匪徒非常老套地猛冲A点大通道，结果遭到猛烈的扫射（图13）；第18局，裸奔的德国人在手雷面前就像稻草一样轻忽（图14）。

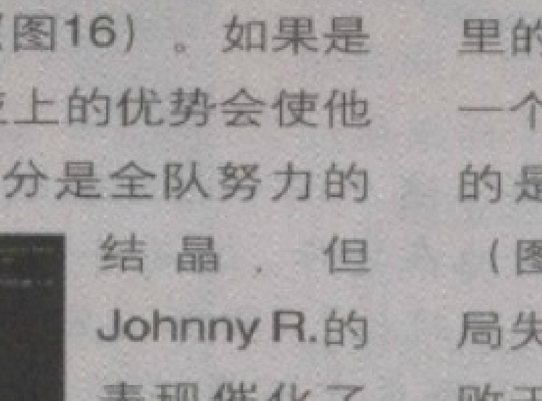
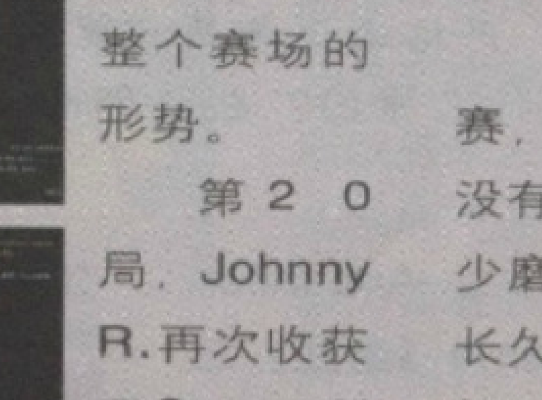
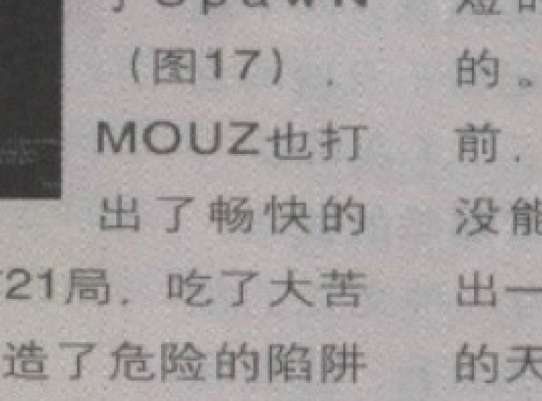


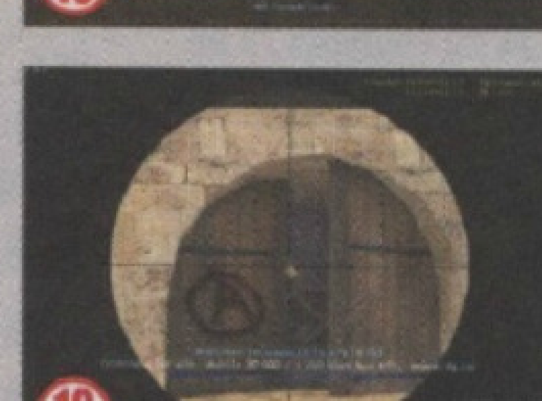
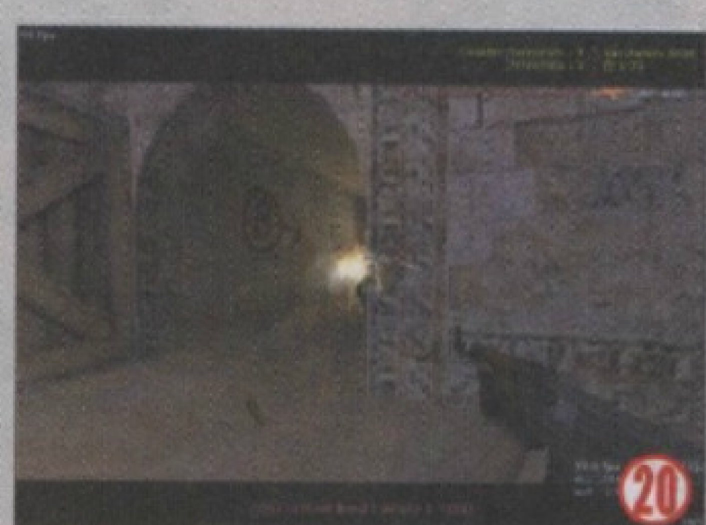


Johnny R.终于有AWP了，他确实没有辜负当年的盛名。第19局在成功控制A点大通道后，他的瞄准镜闪电般锁定了SpawN的头颅（图15）——这是长吐怨气的一枪，也是荡气回肠的一枪。在gore击毙RobbaN的同时，Johnny R.的子弹也准确地打了出去（图16）。如果是LAN比赛，相信反应上的优势会使他增加一个frag。这1分是全队努力的结晶，但Johnny R.的表现催化了整个赛场的形势。




第20局，Johnny R.再次收获了SpawN（图17），MOUZ也打出了畅快的进攻，一扫颓势。第21局，吃了大苦头的SpawN和ins制造了危险的陷阱（图18），Johnny R.只排除了一半（图19），久疏战阵使得他被ins放趴了。MOUZ进攻A点失败，NiP获胜后拿到了赛点。此时德国人拿出了强韧的精神，walle两次冒险前压先后被Johnny R.和Blizzard捕获，导致整个团队稀里哗啦丢了好几分（图20）。Johnny R.的AWP再次因为他的意识大放光彩，第24局，

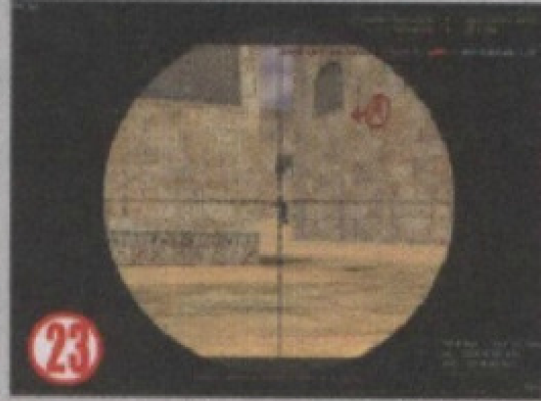




在丢掉B点的情况下，ins和另一名队友取道T出生点，想包抄匪徒的退路，结果断后的正好是Johnny R.！看看图21吧！

15：10，MOUZ开始疯狂反扑。第26局匪徒强攻A点小道，配合严重失误让他们遭遇了有力的还击，Johnny R.临危不乱，第三次闪击了SpawN！（图22），在队友全灭的情况下，他用手里的枪维护了日耳曼人的尊严，最后一个倒在他枪下的是RobbaN（图23）。该局失利后MOUZ败于NiP。





纵观整场比赛，Johnny R.没有老，可惜缺少磨合和MOUZ长久的积弱不是短时间能改变的。在退役之前，Johnny R.没能用AWP打出一片属于自己的天下，是因为CS从来就是群雄并举的时代，一个极端的高度不是个人力量所能决定的。1.6之后Johnny R.等狙击手不再是神话，不仅因为对AWP的限制、AK的修正，更多的是战术的变革。我们可以崇拜马拉多纳，崇拜巴乔，崇拜齐达内，当然也可以喜爱Ksharp，喜爱Johnny R.。我们应该学习这些明星不断进取的精神，没有理由因为所谓的言论而使他们带给我们的CS世界失色。也许竞技史就是以成败论英雄，但这不妨碍我们谦虚地向先行者致敬和鼓掌，不是吗？ P

萝莉凶猛

——"萌"文化浅谈

■河北 神样

编者按： 实诚地说，"萝莉"这个词一向挺扎眼的，即便眼下的"萝莉文化"已有铺天盖地之势，但仍然有许多人对这种文化下意识地在排斥。这是什么原因？也许这篇文章可以给你一个答案。但刊登本文，却并不是要鼓励每个人都去做"萝莉控"（实际上8神经本人对"萝莉"就毫无兴趣……），因为不管对"萝莉文化"喜欢与否，对其多一些了解至少不是坏事。其实金庸小说笔下的女主角出场时大多只有十四五岁，林黛玉进贾府时更是不满十岁，严格来说都是"萝莉"的范畴，可以说正火的"萝莉文化"是日本的舶来品，但"萝莉"本身却不是。这是什么原因？也许那些未经世事，纯洁无垢，美丽有如天使般的女孩子本身就代表着许多人内心的梦想吧。

随着近年来ACG（"ACG"——Animation（动画）、Comic（漫画）、Game（游戏）三个词的缩略写）文化在中国的迅猛发展，越来越多的新兴词汇开始曝光，并且以迅雷不及掩耳之势向四面八方扩展而来。像"OTAKU""COSPLAY"这些我们已经非常熟悉的词语，正在渐渐脱离单纯的含义，成为一种文化的载体，开始潜移默化地影响着我们的言行、思想和生活。而"萝莉"一词更是成为站在ACG文化浪头上异常耀眼的"新星"。

无论在搜索引擎中输入的是LOLI、萝莉还是罗莉，迎接你的都会是无数的网站、论坛和图片。作为ACG文化的中流砥柱，萝莉从诞生伊始就具有了强大的生命力；经过十多年的飞跃式成长，作为非主流角色的萝莉，以其独特的魅力迷倒了无数的ACG发烧友。毋庸置疑，眼下的势头无法阻止，萝莉文化注定要融入我们的生活。

很显然，即使是一个普通的ACG爱好者也会对萝莉略知一二，更不用说那些活跃在如雨后春笋般出现的萝莉论坛中，一提到萝莉就兴奋得像燃烧起来一样的狂热爱好者。现在的萝莉文化就像一股飓风，席卷了ACG世界的每一个角落。然而，如果你到现在还不知道"萝莉"是什么，那我只能遗憾地告诉你：你快要落伍了！还犹豫什么？赶快随我一起来了解一下华丽唯美的萝莉世界吧！

一、萝莉？萝莉。萝莉！

迄今为止，"萝莉"一词被用来形容一种年纪稍小的女性角色已经整10年了。虽然现在越来越多的人开始喜欢上萝莉，但依旧有许多人对她的历史知之甚少。所以，让我们抛开近年来的辉煌，先来探讨一下历史中的萝莉究竟是个什么样子。



图1：作者可能想不到，这本小说在它诞生几十年后依然在影响着世界

1955年，"萝莉"的始祖满载着世人的赞誉与非议出版了，它就是俄裔美籍小说家弗拉基米尔·纳博科夫在法国完成的一部长篇小说《LOLITA》（中文译作洛丽塔）（图1）。"LOLITA"是男主角亨伯特·亨伯特对自己养女多洛蕾丝·黑兹的昵称，小说本身优秀但因为内容的灰暗面导致读者评价毁誉参半。然而，正是因为这些原因使得《LOLITA》名声大振，并分别于1962年与1997年两次被搬上大银幕。虽然因为考虑到观众的接受能力而将多洛蕾丝的年龄由12岁提升到15岁，可正是由于这两部电影，使得《LOLITA》的影响力一直延伸至今，终于成就了一部经典。而小说中的男主角亨伯特，对于像LOLITA这样"有着超逸的风度，有别于她们同年龄的女孩的难以捉摸、变幻不定、销魂夺魄、阴险狡黠魅力的性感少女"所下的定义，也就成为"萝莉"的最初标准。



图2：星野琉璃：创造新时代的萝莉

之后的十几年，萝莉文化不停地在全世界漂流，并最终在日本沉淀下来。在1996年，日本的动画产业刚刚因为《新世纪福音战士》的优秀表现而转危为安。当人们都被称为“冰山女神”的三无少女凌波丽迷得七荤八素的时候，出现了第一个我们现代意义上的萝莉，那就是《机动战舰NADESICO》中的星野琉璃。（图2）虽然同样身为三无少女，但是并没有被观众指责为抄袭，反而以一种以往作品中从未出现过的稚气、纯洁的气质征服了大批观众。原本作为配角出现的星野琉璃，人气却大大超过包括《机动战舰NADESICO》在内的所有同期作品中的任何一位主角。这个从小接受英才教育的试管婴儿兼战舰操作员、某中立国公主及未来的舰长，有着“在宇宙盛放的白色之花”“电子妖精”等美称的11岁女孩，成为20世纪最后一位顶级动画美少女偶像。这样一位优秀的萝莉“模特”，无疑为萝莉的未来打下了坚实的基础。



图3：大名鼎鼎的木之本樱

转眼两年过去了，萝莉史上迎来了最大的一次飞跃。就在以16岁的星野琉璃为主角的剧场版动画《机动战舰NADESICO——黑暗王子》依旧大热的同时，另一部必定被载入萝莉史册的作品开始播放。而它的主角，就是被后人称为“史上最会赚钱”，与星野琉璃同样身为“萝莉四天王”的《魔卡少女樱》中的木之本樱（图3），想必各位漫画迷都已对她相当熟悉。作为当年席卷整个亚洲的人气萝莉，她以活泼开朗的性格和无数华丽的外衣几乎赢得所有观众的好感。正是由于木之本樱的成功，使得ACG领域萝莉的概念基本确立下来：外表年龄8～15岁，衣着美丽，嗓音稚嫩，没有高挑性感的身材，不能少年老成，相貌甜美的可爱少女。这也就是我们现在所谈论的萝莉（可以看出这几乎与原始定义完全相反）。从此以后，萝莉文化开始以近乎疯狂的速度横扫ACG领域，而且有着愈演愈烈的趋势……

虽然萝莉在发展过程中一直都光芒四射，但是那些幸福地生活在萝莉光辉下的人们却总是无奈地笼罩着一层淡淡的阴影，他们就是“萝莉控”。萝莉控是LOLITA COMPLEX的缩写，是指那些对萝莉角色抱有超越常人喜爱之情的人，说简单点就是Fans。最初，根据少女的年龄阶段不同，分为萝莉控（12～15岁）、爱丽控（7～12岁）和海控（7岁以下）；后来三者逐渐融合，统一称为萝莉控。可是不同于其他的Fans，萝莉控就如同“OTAKU”一样略带贬义，最根本的原因就是萝莉本身。相比于其他女性角色，萝莉本身就不容易被他人接受，况且萝莉控对这种年幼少女的兴趣取向很容易造成别人的误解；更有甚者直接给萝莉控冠上“恋童癖”的帽子，尽管这些家伙在实际生活中都有着绝对正常的恋爱观。其次，萝莉控一词原本就出自《LOLITA》。虽然现如今萝莉的概念已经改变，但《LOLITA》给世人造成的影响早已根深蒂固，使得即使现代萝莉的受众群已经大大改变，也无法撼动他人对萝莉控的固有概念。这样看起来“OTAKU”还不是很惨，毕竟是中途因为宫崎勤事件（参见本刊2005年第20期龙门茶社文章）才开始变味，比起拥有“悠久历史”的萝莉控好多了。

然而，虽然有可能面临种种困难和误解，萝莉控的人数依然在不断增加，成为宣传萝莉文化的主力部队。这不禁使人疑惑：能够使萝莉控面对众多坎坷而不退缩，究竟萝莉有着怎样的人格魅力，而这份魅力，又来源于何处呢？

二、萌！萌！萌！

说到了萝莉，就不得不提“萌”。“什么是萌？”这恐怕是初入萝莉圈时最常提到的问题了。可事实上，绝大多数的提问者都不会得到满意的答案。因为“萌”一词目前还没有具体的定义，是一个“只可意会，不可言传”的形容词。目前有关“萌”的来源，认可度最高的是来自于“燃”（此外还有“鹭泽萌说”“土萌萤说”和“摩耶拉说”）。在日语中，“萌”与“燃”是同音。一开始当OTAKU们感受到萌角色的魅力时，内心的感觉就像燃烧起来一样兴奋。然而在形容这种感觉时，又最好与形容像热血作品那样的“燃”有所区分，所以后来人们就将“萌”沿用了下来。随着互连网的飞速发展，“萌”逐渐成为形容萌角色最为普遍的词语了。由此看来，萌的定义是相当模糊的。因为它主要表现的是人在解读角色内涵时的内心感受，而这种感受又不同于“喜欢”“可爱”这样的单纯含义，无法向没有感受到角色魅力的人表达，而体会到的“萌”又会因人而异，外加网络中的使用方法过于广泛，名词动词形容词都可以拿来用，所以无法给“萌”下定义也就不足为奇了。

萌与萝莉的关系既有包含，又有相通之处。虽然不是所有的萌角色都是萝莉，但只要是萝莉就一定属萌。萝莉是萌文化中最为重要的载体，因此，使用各种方法使萝莉萌



图4：萝莉，首先能吸引人的就是外表

起来，就成为创造萝莉过程中最为重要的一项（图4）。去年的模拟养成游戏《美少女工厂4》已经萌倒相当一部分玩家了，而为其做出贡献最多的，无疑就是这款游戏的插画家——天广直人。天广直人一直以创作萝莉角色而闻名。这个偏爱恐怖片的插画家最为著名的，就是他在《妹妹公主》中创造的12个“妹妹”（见标题图）。12个7到13岁的妹妹不仅外貌、性格、爱好不会重复，甚至叫“哥哥”的方法都各不相同。这使我们不得不感叹，萝莉不仅局限在个人魅力，这种角色类型本身异常丰富的可塑性也是它最能吸引人的地方。


图5

随着萝莉文化日益成熟的发展，个性化的角色层出不穷，其类型也变得越来越丰富。魔法少女依旧是长盛不衰，外星人、未来人、异世界的人和超能力者也早已屡见不鲜，就连最近非常流行的死神题材也被数次应用在了萝莉身上（图5）。就这样越来越多的萝莉开始以其新奇的魅力活跃在观众和玩家的眼前：什么炎发灼眼的火雾战士；穿戴猫耳和女仆装，渴望成为偶像并以此征服全人类的性格怪异的外星公主（图6）；躺在精致的皮箱里，身着华丽洋装，性格各异的SUPER DOLLFIE娃娃；甚至是块用来净水、除臭的炭……（图7）。



图6

游戏方面也同样是热火朝天，一派繁荣的景象。在日本，但凡出现了优秀的动画都会立刻改编制作成游戏，只不过一般只存在于家用游戏机中，中国玩家接触得并不多。但在PC游戏方面，萝莉们早就在各种养成类游戏中占据了半壁江山，成为此类游戏中不可缺少的人物类型，并成功地从次要角色爬升为堂堂正正的主角。早期的《樱花大战》中拥有高人气的爱丽丝自不用提，最有趣的是萝莉竟然也在动作游戏《真·三国无双》系列中占据一席之地。挥舞着巨大扇子的大小乔姐妹在战场上拼杀（图8），无疑是一道靓丽的风景（孙策和周瑜是萝莉控？）（编注：编辑部里某位壮男便是大小乔的忠实使用者呢……委实让人大跌眼镜）。此外，近年来国产萝莉也渐渐开始有了发展的空间。第一个在国产游戏中出现的萝莉，就是无人不知无人不晓的蜀山第27代掌门人李逍遥的千金小姐李忆如）！这个从《新仙剑奇侠传》的隐藏结局开始出现的红发小萝莉（图9），无论是在相貌、身材还是性格上，都是严格按照一个标准的萝莉设定的。因此之后小忆如成为《仙剑奇侠传二》中人物刻画最为优秀的角色也就不足为奇了。之后的《仙剑奇侠传三》中又出现了含有“变身”这种萌属性的可爱小妖精花楹，甚至一向以实力为内涵著称的《轩辕剑》，也在《苍之涛》中加入了一个14岁的木脚少女。转眼今年又轮到了《轩辕剑伍》，12岁的小莫邪无论是从外表还是“个性莽撞、单纯”这些设定上看来，都会是大宇创造的又一个强势萝莉（图10）。



图7



图8


图9：李忆如是国产游戏试探性的第一步


图10

将动漫和游戏领域相继攻陷之后，萝莉又开始大踏步地“入侵”其他文化领域。从几十元、几百元的人物手办到动辄数千元的SD娃娃，都开始逐渐散发出了萝莉的味道；越来越多的轻小说也开始举起萝莉的大旗，最为不可思议的是竟然有一本叫《萌单》的英语辅导书（图11）！在陪同读者学习英语的同时，还会变身成为魔法少女服务一下大家的眼球……真不知道买这本书的目的是为了学英语还是看萝莉。



图11：日韩热卖的萌系辅导书，现在已经出版了第三册

萝莉在ACG圈经过10年的洗礼之后，又带着新鲜气息重新回归到了真人领域。同样的，现在真人萝莉也脱离了原始的萝莉观念，开始向清纯、可爱的方向发展。外貌符合萝莉标准的适龄少女，如果再在服饰、声线、性格上下一些工


图12：与其他风格的LOLITA相比，这种是最容易让人接受的


图13：影响了全世界的秀兰·邓波儿

夫，同样可以萌倒许多人。说到服装，就不得不提到近年来开始异常流行的LOLITA装（图12）。这种原本以COSPLAY为主要受众群的华丽服饰，甚至依靠其特有的优雅与华美感受而吸引相当数量的普通人。在我国，LOLITA风格的服饰不但在时尚最前沿的香港有大规模的传播，现在连广州也兴起了一股热潮。与此同时，女仆装这种在ACG中相当受欢迎的特殊职业服装，也开始在真人领域扎根下来，尤其以女仆咖啡店这种相当受ACG爱好者与OTAKU喜爱的场所为主要标志。如果要追根溯源的话，那秀兰·邓波儿就应该是真人萝莉的第一人了（图13）。虽然在那个时候《LOLITA》还未发表，但她在全世界的成功也许可以说明，对年幼少女的怜爱可能是所有人都拥有的正常感情吧。对真人萝莉感兴趣的读者不妨翻翻去年《大众软件》对东京电玩展的报导，看看那些萝莉SHOWGIRL的受欢迎程度（图14），就可体会到这种角色实在是太有魅力了。


图14：后来在国内论坛上也掀起一片热潮的大山桃子

三、徘徊于兴盛与衰落间的未来

了解了蓬勃发展的萝莉10年，接下来自然而然联想到下一个话题——萝莉的未来究竟是什么样子？

很显然，没有时光机器的我们无法给出准确的答案。那些坚持“萝莉的未来一定是光明的”人们恐怕也晓得那只是自己的一番臆想。都说“盛极必衰”，萝莉在未来的发展中肯定也会逐渐衰落下去。虽然目前的形势依旧是一片大好，但眼前的一些事实却无法让我们忽视，或者说必须引起我们的深思。

人类个体的个性与特色，都是自身意识的自由体现，是用任何方法都无法计算出来的。而萝莉不同，作为一种虚拟角色，除了创作者的个人风格，更多还是应归于现实中大多数人的兴趣取向。就是因为这份相似的爱好，使得萝莉的发展出现了第一个问题：人物公式化。目前整个萝莉产业已经相当成熟，于是越来越多的OTAKU与萌学研究者总结出了“萌的元素属性”。“萌的元素属性”是指角色能使人觉得“萌”的各种特征（如体型、性格、年龄、服饰、身份、行为等等）。而这些属性一旦如此简单明了，那创造萝莉角色就像工厂流水线一般，只要将各种萌属性拼凑一下，一个受人欢迎的人物就被创造出来了。也许你会想，能不停地出现这么多不同的魅力角色，岂不是很好？诚然，公式化为萝莉文化的发展做出了很大的贡献，但也直接导致同类角色的泛滥。目前日本每天都会有几款新的GALGAME上市，每个作品中又会出现数位不同的，同样被公式化的角色（如青梅竹马、御姐、萝莉这样的铁三角以及诸如大小姐、眼睛娘这样的二级人物）。除了有少数优秀者或幸运儿被动画化外，其他人就像星空中的流星一样一闪而过，消逝不见。纵观近年来高速发展的萝莉产业，虽然人气角色层出不穷，但始终没有一位像当年“萝莉四天王”那样造成巨大影响。而面对这样泛滥的萝莉市场，同时又没有人气领袖，一旦读者、观众、玩家产生审美疲劳，那萌文化的末日也就不远了。

如果说上面的窘境是制作人和市场相互作用而导致的结果，那么另一个大问题就完全是前者造成的了。在目前的萌系作品中，剧情相对薄弱几乎已经成了继“角色可爱”后的另一个标志。虽然也出现过像《AIR》这样催人泪下的作品（图15），但大部分剧情水平低下早已经给观众留下了不可磨灭的印象。更有甚者，写出的剧情完全是为了搭配萌角色，或是为了使角色变得更萌而撰写出的“萌剧情”。令人担忧的是，现在新的萌



图15：被誉为“三大催泪弹”之一的《AIR》

系作品依旧是这样内容空洞、缺乏内涵。拥有这样的市场形势，无法出现划时代的萝莉也就是必然的了。

而游戏中的萝莉们面临的又是一系列的尴尬。由于风格偏向于唯美，所以主要舞台在亚洲的萝莉不会出现在欧美的硬派作品中。可是在亚洲的游戏中，爱情无疑是王道剧情。年龄的限制和玩家的传统观念使得大部分萝莉只能拥有配角或花瓶的身份，无法展现出更多的内在魅力（《轩辕剑外传——苍之涛》中的主角车芸虽然是个例外，但剧情设定最后还是把她对桓远之的爱慕改为兄妹之情）。此外，技术的革新也使得萝莉的未来扑朔迷离。萝莉这种依靠外型的角色，出现在恋爱养成类的2D游戏中是再平常不过的了。可是在目前的趋势下，其他类型的游戏都在向3D方向发展。先不论3D与2D间的风格差异究竟有多大，如果技术不成熟就把萝莉3D化，那结果肯定不会让人轻易体会到以前的感觉。至于未来3D萝莉的样子，不妨拿动画《最终幻想Ⅶ——降临之子》作一下参考。总之，也许再先进的技术，也无法还原2D世界给我们的感觉了。

回首萝莉的历史，她们伴随着褒奖、争议以及萝莉控略带一丝无奈的幸福，浩浩荡荡地踏过了坎坷之路，迎来了真正属于自己的黄金时代。虽然我们无法预知未来，但萝莉文化以后将向什么方向发展，的确是一件值得关注的事。最后，谨以一个萝莉控的身份，献上最真挚的祝愿。

一路走好，可爱的萝莉们。



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《真·三国无双4 Special》之心跳回忆

■本刊编辑部 大嘴六一

“人家的妹妹有花戴，哥哥我没钱不能买，称上了二斤肉包子，让我家星彩吃起来……”伴随着熟悉的旋律，进入到354S的“修罗模式”里。有不少玩家对修罗模式了解不深，认为这只是个无尽头的“生存模式”，缺乏剧情和角色性格，实则不然。笔者认为，修罗模式最大的魅力在于和伙伴的配合作战，如果没有同伴的鼓励和帮助，一个人统一了天下也没啥意思（事实上这非常困难）。而在所有同伴中，又以获得女性武将的“爱的告白”最让人有成就感，让“真·三国无双”的称号见鬼去吧，我就是冲着“酒池肉林王”或者“美周郎”的称号来的……游戏中要想获得尽可能多的女性武将告白绝非易事，下面就来谈一点笔者的“354S版心跳回忆”心得。

一、解决存档问题

在修罗模式下，玩家永远只可能拥有一个正在进行中的存档。战斗中间不能存档，关卡间只能有一个存档，每次读取存档后这个存档就消失……这意味着一旦战败就只能从头开始，最糟糕的是万一玩到几十关后遇到死机或停电的话，就前功尽弃，更别指望什么“爱的告白”了。解决办法是：拷贝一个存档记录，在需要时再替换回去。354S的默认存档位置放在“C:\Documents and Settings\KOEI\”目录下，先打开这个文件夹再进入游戏，否则在游戏进行中无法切换回桌面。在游戏中过关后存档，再切换到桌面，将“KOEI”目录里的存档文件夹整个复制到其他目录里，如果在修罗模式下战败，只要退出游戏后将备份的存档再拷回去就行了。



图1：貂蝉的告白



图2：男性武将虽然也有告白，但大多显得热血阳刚



图3：在落单女性的任务中，有善恶两种做法的选择



图4：有了强大的“娘子团”，很多时候就可以袖手旁观了

二、招募女性武将

游戏中哪些情况下可招募到女性武将呢？基本上分为以下4种。

1.在杂货店遇到女性武将求职，花一定的费用可将其招募到手下。

2.在关卡前的说明信息里，如果遇到“智勇兼备的XX在XX巡逻……”的信息，那么在此关靠近这名女性武将后，她会主动攻击玩家，将其击败后就可俘虏，下一关她就是你的人了。

3.在关卡里可能遇到己方的女性武将被敌人围攻，她会请求你的帮助，帮她干掉周围的敌人，她会在本关主动加入你。

4.在落单女性武将的任务里，如果在山贼出现之前先攻击该女性武将，胜利后则可以将其俘获，但此举会严重影响道德值。（帮助女性武将干掉好色山贼则不会让她加入，权当做好事）。

以上条件可能在关卡前的说明信息里就有直接提示，但有时候也不会提示而在游戏开始后随机出现，所以在进入关卡后务必看一下己方和对方的武将名单，以了解形势。另外，最多只能带5名伙伴，如果带满5人后再抓到其他武将，过关后电脑会自动帮你以每个俘虏

1000元的价格卖掉。所以，如果你想组建一支娘子军的话，队伍里就不要让许褚、黄盖这样的傻大个白占名额了，想想看，如果因为黄盖错失了让星彩加入的机会，那简直……解决办法是，把你想处理掉的手下连续带出阵，这样他血一少，很快就会被敌人俘虏走了。此外，要尽量减少不必要的男性武将加入的机会，比如你在攻击山贼头目或者袭击富裕村庄时，对方会叫出男性武将保镖来，击败保镖后他就会加入你，这时可选择不理保镖直接干掉山贼头目或者村长。而你在帮助己方男性武将解围后他是不会加入你的，大可放心。



图5：获得三个以上女性武将的告白，就会拥有"美周郎"的称号

三、战斗中的注意事项

在战斗中手下的MM们基本上会紧跟你，但游戏中有手下武将自动清扫周围敌兵的设定，所以她们会很卖力地帮你杀敌，尤其是当把小兵清扫得差不多时让3个手下围攻敌人头目，那叫一个爽啊！只见敌将硬是被打得在空中乱飞落不了地，你大可袖手旁观，喜滋滋地感叹一下自己"娘子团"的无穷威力。不过要注意的是，如果有MM的血很少时最好别这么干，笔者有一次打到了敌军最后的头目吕蒙处，正在袖手旁观3位MM围攻吕蒙时，不料吕蒙突然一个无双，将原本血就很少的甄姬打死了，顿时心里那叫一个悔呀……只要自己亲自出手助阵，有3位MM的帮助，哪怕空血干掉满血的阳炎化敌将也是轻而易举的。



图6：营救张角是个美差，不可以错过

需要注意的是第10关的建国战，这关是唯一一个手下武将会不跟随主将而乱跑的关卡，可以的话这关最好独立出战，但如果手下武将已够多而不得不带时，最好能配备名马镫、觉醒丹一类的道具，争取速杀敌将，将分散后陷入苦战的MM们救出。笔者有一次在建国战开战后骑赤兔马直奔敌方主将刘备，以一个觉醒印的代价将其速杀过关，这时3位MM还没有一个被敌方俘虏的。



图7：建国后让职人帮助建设很重要

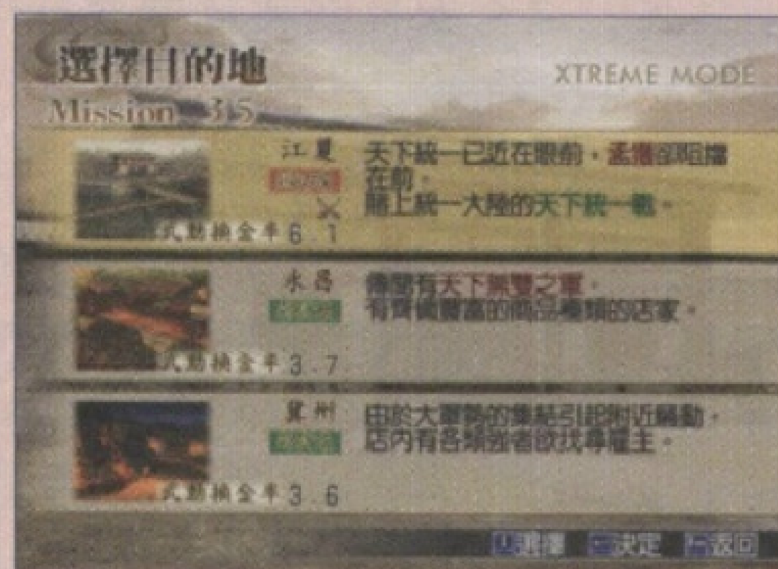


图8：正常情况下第35战就是天下统一战了

手下武将每陪你通过一关，其血槽就有相应的增长，带出阵的长得多些，留在家的也少量增加。但是，一旦被敌人俘虏后，你下次再抓到她时血槽就变回原始状态，一心要培养的手下可千万别被敌人抓走了！



图9：当武器本身的攻击力加满，附加属性又积累到一定数值，就会升级为最强武器

四、艰苦的补血工作

在修罗模式下补血的艰难是大家都有体会的，如果遇到能补血的机会，千万别放过了。基本上分为以下几种情况：

1.关卡中间在杂货店可以买包子或华佗膏，越到后期价格越贵，一个包子卖上万元很常见。注意在关卡说明中如果提到杂货店有卖华佗膏，那么选择这一关肯定有卖，不过简直是天价。但就算开始没有提示，只要选择有杂货店的关卡也可随机出现华佗膏卖，这种情况下价格要便宜得多，只要利用前面提到的存档法，多试几次不难买到！

2.在战斗中会有非常小的几率在打破坛子或杀死敌将后出现一个小肉包，由于几率太小，可不计入预算，打出来只当是中奖吧。

3.在战斗中己方如果有商人（不是花钱买来保护换武勋的商人）被敌军围困的话，去解围可让自己和手下MM每人增加HP50点。

4.在战斗中如果己方张角被敌军围困的话，去解围可让自己和手下MM每人增加HP200点，千万不可错过！如果缺血，在关卡前的提示里又说有张角被幽禁，那么不要犹豫了，只要不是还有5的复数关卡（指建国、侵攻、防御等战斗关卡）就一定要选这关。即便开始没有提示，游戏中也可能随机出现救张角的事件，还是那句话，战斗开始后先观察己方武将名单。

5.过关后拥有"治愈"事件技能的武将，可请来名医为每个人加HP50点（全部女性武将都可以）。

6.建国后通过保护职人的任务把自己国家的建设级别加到最大，每次过关后可恢复20～30点HP。

7.袭击村庄成功的话（打败村长和保镖，同谋犯不能死），除了1000点武勋还可以让自己和手下每人恢复100点HP。但此举严重影响道德值。

8.谜之军队的武将如果是吕布的话，将其击败可以获得2000点武勋和华佗膏，出战武将全员补

满血！前期看见吕布最好躲远点，但是等后期锻炼出一定实力，4人合战吕布要取胜并不困难，千万别错过！

利用上面的几个条件，补血的机会也不算少了。需要注意的是，必要时还得选择去锻造屋升级兵器，在35关全国统一战之前务必将武器升到4级，拥有杀100人获得觉醒印的属性，否则这关会非常困难（条件不够的话可再延后5关打统一战）！一旦统一之后，就不用担心缺血了。



图10：在完成特殊任务后，手下道德值相符合的武将会给你温暖的鼓励

五、道德值

好了，下面说说让女性武将告白的最重要条件。在游戏中让一名女性武将跟随自己15关左右（不一定每关带出阵，留在家里也算），然后她的道德值与你大致相同，10～15关期间就会发生告白事件了（男性武将同理，不过该算"友情的告白"）。影响道德值的有善、恶两类事件，善行事件包括保护村落（村落保镖未战败前完成都可以）、寻虎并归还、国家防卫战中救出自己人民、帮助落单女性武将打败好色山贼、营救商人共5种；恶行事件包括强抢对方的村落（同谋犯不能战败）、寻虎不归还、国家侵攻战时击破敌国义民兵、袭击落单女性武将4种。



图11：当手下的MM被敌人俘虏走后，下次再见面会有特殊台词



图12：天下统一后，大家都会向你表示忠贞

根据笔者经验，玩家善行度只要大于恶行度，那么所有善行度大于恶行度的女性武将都可能告白，但道德值为恶行度大于善行度的则不会告白（只有甄姬、祝融二人）。反之亦然。要想获得全部女武将的告白也不困难，只需要适当把握一段时间内施行善行和恶行事件的度，让其此消彼长，迎合女性武将的需要就可以了。P

下面列出全部武将的道德值和主要技能（见右表）

战场技能关卡中随机发动，其作用：

猛攻：30秒内己方全武将攻击力×2

铁壁：30秒内己方全武将防御力×2

无双：10秒内己方全武将无双槽不减

觉醒：玩家获得觉醒印1个（已有的话会出现在地图上），同伴处于觉醒状态

鬼神：30秒内己方全武将攻击力、防御力×2，且10秒内无双槽不减（仅吕布拥有）

事件技能过关后随机发动，其作用：

治愈：参照前文

反乱：建国后但未统一，拥有此技能己方武将加入未满10关，且道德值与玩家完全相反，会发生反乱事件，下关进入镇压战，此武将离开队伍

镇压：若有反乱事件发生，拥有镇压技能武将可直接镇压之，不会进入镇压战，但反乱武将还是会离开

武将技能、道德表

武将	战场技能	事件技能	善行度	恶行度
赵云	觉醒	—	大	无
关羽	无双	—	大	无
张飞	猛攻	—	大	无
诸葛亮	铁壁	治愈、镇压	大	无
刘备	—	治愈、反乱	大	无
马超	猛攻	反乱	大	无
黄忠	觉醒	—	大	无
姜维	无双	镇压	大	无
魏延	猛攻	反乱	大	无
庞统	铁壁	治愈	大	无
月英	—	治愈	大	无
关平	无双	—	大	无
星彩	—	治愈	大	无
夏侯惇	觉醒	—	小	中
典韦	铁壁	—	小	中
许褚	—	治愈	小	中
曹操	无双	镇压	小	中
夏侯渊	觉醒	—	小	中
张辽	猛攻	—	小	中
司马懿	无双	治愈、反乱	小	中
徐晃	—	镇压	小	中
张郃	—	治愈	小	中
甄宓	—	治愈	小	中
曹仁	铁壁	—	小	中
曹丕	觉醒	反乱	小	中
庞德	铁壁	—	小	中
周瑜	觉醒	治愈	中	小
陆逊	无双	治愈	中	小
太史慈	铁壁	—	小	中
孙尚香	—	治愈	中	小
孙坚	—	镇压	中	小
孙权	—	镇压	中	小
吕蒙	铁壁	镇压	小	中
甘宁	猛攻	—	小	中
黄盖	—	镇压	中	小
孙策	觉醒	—	中	小
大乔	—	治愈	中	小
小乔	—	治愈	中	小
周泰	无双	—	小	中
凌统	猛攻	—	中	小
貂蝉	—	治愈	大	无
吕布	鬼神	反乱	无	大
董卓	猛攻	反乱	无	大
袁绍	—	治愈	中	小
张角	—	治愈、反乱	中	小
孟获	猛攻	反乱	小	中
祝融	—	治愈	小	中
左慈	觉醒	治愈、反乱	大	无

本期推荐秘技

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》自定义英雄头像（Heroes of Might and Magic Ⅴ）

1.首先，把你自己准备的头像图片大小分别调整为128×128和64×64两种尺寸。

2.用软件把你的这两张图片的格式转为DDS格式。我用的是这款软件http://www.mnwright.btinternet.co.uk/programs/dxtbmp.htm。DDS格式在保存时要选对，请选择DDS 888-8 32 BIT的DDS格式进行保存，这样就不会出现花屏。
注意：这个步骤很重要，如果你发现游戏中的图片显示不正常都是这一步的问题。

3.在游戏安装文件夹的Data文件夹中建立“\Textures\Icons\Heroes\你要替换的英雄的种族名字”目录结构，然后把128×128大小的DDS文件重命名为“种族名字_英雄名字_128x128.(Texture).dds”，把64×64大小的DDS文件重命名为“种族名字_英雄名字_128x128_64.(Texture).dds”，然后把这两个文件复制到刚才建立的文件夹中。进入游戏即可看到自定义的英雄头像。
举例：我要换的英雄是学院族的英雄Nur，我的“英雄无敌”装在默认路径下。
我把128×128大小的DDS文件重命名为“Academy_Nur_128x128.(Texture).dds”，64×64大小的DDS文件重命名为“Academy_Nur_128x128_64.(Texture).dds”，然后把这两个文件复制到“C:\Program Files\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\data\Textures\Icons\Heroes\Academy”文件夹中，其中“\Textures\Icons\Heroes\Academy”部分是我后建立的。

《掠夺者》秘技（Prey）

进入游戏后，同时按下Ctrl＋Alt＋~会出现对话窗口，输入以下秘技即可得到相应效果：

giveammo：得到弹药
notarget：隐形
everything give all：解锁
god：无敌
givehealth：生命值全满

《侠盗猎车手——罪恶都市》（秘技Grand Theft Auto:Vice City）

使用方法和前作一样，在游戏中顺序输入以下英文即可生效。

THUGSTOOLS：得到杀手武器
NUTTERTOOLS：得到神秘武器
ASPIRINE：体力全满
LEAVEMEALONE：通缉级别变为0
ABITDRIEG：阴天
CANTSEEATHING：雾天
LIFEISPASSINGMEBY：时间流逝加速
STILLLIKEDRESSINGUP：改变玩家外貌
ONSPEED：行动速度加快
ICANTTAKEITANYMORE：自杀
MIAMITRAFFIC：行人加速
ROCKANDROLLCAR：得到豪华轿车
GETTHEREFAST：得到大马力车
ROCKANDROLLMAN：变成摇滚歌手
GETTHEREQUICKLY：得到快车
CHEATSHAVEBEENCRACKED：变成秃顶
CERTAINDEATH：嘴里抽雪茄
IDONTHAVETHEMONEYSONNY：变成黑手党成员
PROFESSIONALTOOLS：得到专业武器
PRECIOUSPROTECTION：装甲全满
YOUWONTTAKEMEALIVE：通缉级别+2
APLEASANTDAY：好天气
CATSANDDOGS：雨天
PANZER：得到一辆坦克
BIGBANG：附近车辆爆炸
FIGHTFIGHTFIGHT：街上的市民互相残杀
BOOOOOOORING：行动速度减慢
GREENLIGHT：全部交通信号变为绿灯
TRAVELINSTYLE：飞车
RUBBISHCAR：得到垃圾车
MYSONISALAWYER：变成律师
ONEARMEDBANDIT：变成武装强盗
GETTHEREVERYFASTINDEED：得到拉力赛车
GETTHEREAMAZINGLYFAST：得到最快的跑车
NOBODYLIKESME：攻击市民造成更大伤害
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS：每个人都拥有武器

问题交流《泰坦任务》客座专家：fly

问：如何随时回城？是必须自己跑回去么？

答：无论何时何地，只要你按“L”键，就会看到一个光柱，然后走进去就可直接回城了。如果想从城里再回到刚才的地方，只要回到城中央的台子上（也就是你刚才回城的地点）就可返回你在野外的地点了。而且，比《暗黑破坏神》方便的是，无论你是返城还是返回野外都不会消耗任何物品或法力值。

问：我在雅典打完王了，接着按要求到码头和NPC对话，然后就卡关了。请问要怎么过关呢？有人说还要和边上的一个NPC对话，可是他并没有对话图示呀？

答：首先，打开我的文档/My Games/Titan Quest/SaveData/Main/你的角色名称/Levels_World_World01.map/困难度，这个位置是储存你角色的任务记录的。文件夹选择选择依时间日期排列，最新的.que档案应该就是出问题的任务档。备份后尝试删掉几个看能不能继续进行（有可能会倒退一二个任务），或者把整个文件夹删除，人物的等级会保留，开过的传送点也会保留。据官方回复，这是一个Bug，会在将来升级时修正，可能是任务进行中因为某些原因而重新开始游戏，就有一定几率出现这种现象。按我说的方法修改后再去找另一个NPC对话就可过关了。



皇族后裔（下）

■四川 戴飞

我们就这样慢慢混着，除了采集，还养猪养鸡、做馒头；有时也跟着高手们帮忙跑商运镖，只有很少的时间学武艺。只要给我们荣誉积分，手无缚鸡之力又何妨。

“看来这积分以后只能传给我儿子啦！”这天晚上，我在简陋的居所里发牢骚。计算我和大牙的积分增长速度，发现我们至少要到120岁之后，才能爬到帮会中层主管的职位。这个悲观的结论令我无精打采。大牙却目光坚定，呆了一会儿，轻声对我说：“我小时候，我娘对我说，人这一辈子就像村口的那条河，你永远不知道啥时候枯竭，啥时候涨水。我相信我的命不坏，有一天水会涨起来的。”

他说得没错。我往村治安主任家的汤锅里放泻药时，并没有想到有一天我会来到王城，踏上江湖的征途。虽然现在仍旧不如意，但治安主任要是再敢找我麻烦，我一定可以打他个满脸开花——这就是人生的进步。更何况，还有最重要的东西，就是藏在靴子里的那块玉佩。虽然它现在散发出脚臭味，已经被闷得发黄，但刻在上面的开国皇帝的名字时时提醒我：我不是一个凡俗的人，我可是疑似皇族后裔。纵然身登大宝的日子遥遥无期，也总算是一点精神慰藉。

队长只想在帮会里混口饭吃。他入帮十多年，到现在也还是个基层干部，却能安之若素，自得其乐。除了那件了不起的血衣，他还有许多有趣的玩意儿，甚至包括其他九个国家的徽章。私藏他国徽章可是重罪，队长却满不在乎。“为了保命，犯点法又何妨？”他说，“身上多穿几件衣服，把汉国齐国那几个大国的徽章分别别上，遇到谁杀人，就把徽章亮出来，一般都能蒙混过关。要是被拆穿了，就死路一条了呗。”他很轻松地说。

我发现，帮里的人普遍漠视生死。王城保险公司的推销员无孔不入，却从来不去找看来最需要保险的江湖人士。

“一闭眼，一蹬腿，什么都没了，保险拿来有屁用！”队长说。他年近四十仍然孤身一人，稍微有点积蓄都花在了妓院和酒楼里。当我和大牙终于攒钱买到了一匹真正的战马时，他仍然骑着一上阵就屁滚尿流的枣红马。“你以为骑白马很拉风？”他嘿嘿笑着说，“当你骑上白马的时候，也就离死不远了。”他的乌鸦嘴不久应验。人事部长找我们俩谈话，夸奖

我们工作积极，力求上进，是新入帮众的榜样。

"所以我们决定提拔你们俩，参与到保家卫国的战斗中去！"他这番话说得我们热血沸腾。三天之后，我们已经离开王城，再次去往边境。但这一次，边境就是最终目的地，我们要参加帮会守边，清剿越境犯我唐国边疆的老外。

到了边境一看，黑压压的全是人，似乎唐国的高级武士们都在这里了。奇怪的是，他们并不像戒备森严的样子，一个个悠闲自得地抽烟、闲聊、打麻将；有几个往地上铺块毯子，呼呼大睡。我和大牙不敢怠慢，手里握着武器，汗都出来了。过了大约半个时辰，带队的新队长招呼我："喂，你，去边防官那里交任务！"说完他给我一本厚皮本，看上去像考勤簿。

我一头雾水地找到边防官，他随手接过本子翻开，往上面盖了个红戳，然后挥手示意我滚蛋。

"这是……什么意思？"交还厚皮本时，我忍不住问。

"每半个时辰交一次任务"，队长倒算耐心，"证明我们完成了守边。"

"我们只是在那儿呆着"，大牙问，"这样也算数？"

"盖章就算数了。"队长简短地回答。

我们面面相觑，无言以对。又过了半个时辰，当我再次去盖章时，骚扰的敌人终于出现了。我甚至不知道他们来自何方，只见烟尘滚滚，一片马蹄声传入耳中。

"手别抖！"边防官瞪我一眼，"盖花了可不算！"

等我回到原地，敌人已经不见踪影。而我们唐国的武士们还是那么潇洒悠闲，身上只有些方才敌人扬起的灰尘。

"已经打退了？这么快？"我有些不敢置信。

"打退了什么？"队长翻翻眼皮看着我。

"刚才冲我们边境的敌人啊！"

"打什么啊？都已经进入内地了。"他回答说，"管那么多闲事干什么？"

我一时语塞，便想起了在凤凰城时听到的对话："还不得怪你们国王，在边境和我们玩真的，忒不像话！"显然，现任的唐国国王相当像话。

这位像话的国王不久后向汉国发出挑战书，将和汉国进行一场正式的国战。所有帮会整装待发，在国王的号令下齐聚王城，准备向汉国王城进发。这是一场期待已久的战争，可惜我前一天吃坏肚子，没被列入名单。我很失落，躺在床上烦闷地哼哼着。老队长在一旁乐："告诉你那家包子铺专卖人肉包子，你不信，这下舒服了？"

"不是因为这个"，我说，"国战，多好的机会。你这样的老油条没兴趣，我可不甘心。"

"国战？"我们的老队长哈哈大笑，"一场交易而已。你动脑子想想，他为什么不打宋国魏国，偏偏要挑汉国？就是要输呀！汉国掠夺唐国的国库，唐国也如愿享受弱国待遇，大家都有得赚。"

原来如此，这让我很泄气。但他接着说出的话让我跳了起来："当然好歹也是打仗，总得像点样子，所以到时候会派一大堆你这样的低级武士冲到前面去当炮灰。你看，你闹肚子还是件好事呢……"

没等他说完，我一跃而起，抓起止泻药往嘴里倒了三倍的份量，冲了出去。我骑上马，不顾一切地向着汉国边境方向跑去。

边境很空，我没费什么事就到了汉国王城。那里热闹非凡，无数骑着低等级战马的两国武士混战在一起。我还看到许多唐国和汉国的高手，他们下了马，坐在同一张桌子旁喝茶，顺手指点江山：

"你们唐国的新人很不错嘛，一个个那么有冲劲，真让我想起我年轻的时候。"

"少年不识愁滋味嘛！你看那个长着两颗大门牙的小孩，断了条手臂还往前冲，真是愣胆大！"

顺着那位穿着优雅的高手的手指，我从血肉横飞的斗场中找到了大牙。他的右臂已经被砍断，鲜血汩汩地顺着伤口流下，连胯下的白马都被染得鲜红。但他仍然用左臂拿着一把卷刃的钢刀，玩命地厮杀着。

我悲叹一声，别无选择，只能策马冲了进去。我从马鞍里掏出一直藏着的石灰粉，不顾三七二十一扬手打出去。一片惊呼声中，白粉扬起，我已经跑到了大牙跟前，低喝一声："是我！"

大牙却已经杀昏了头，提起钢刀想要劈我。我只好一拳头把他砸晕，将他拖到我的马上，一路狂奔而出。

一直到了唐国边境，我才停了下来，找到一处安全的地方，把大牙放下来。"我的眼睛……"他迷迷糊糊地嘟哝道。

"回头拿菜油洗洗就好"，我说，"捡回命来就不错了。"

"老大，是你啊……"大牙哼哼着，"我难受死了。"

我检查了一下他的伤口，不由得倒吸一口凉气。他断掉的右臂尚在其次，关键是肚子上有一道深深的伤口，连肠子都流出来了。显然，他没救了，我只能暂时替他止血而已。

"老大，我真的要死了"，大牙痛得直咧嘴，两颗门牙夸张地凸显着，还带着血沫，"以后不能跟着你混了。"

我试图安慰他，然而发现安慰一个将死的人其实是很无谓的，因此只能沉默。过了一会儿我还是忍不住说："你那么拼命干什么？高手们都不出力，你发什么神经？"

大牙习惯性地点点头，随即又摇摇头："那是为了我的荣誉，我一定要努力向上。"

"放屁！"我忍不住喊了起来，"命都保不住了，还要什么荣誉？"

大牙不回答我，被石灰弄得红肿的双目中慢慢渗出了眼泪。

"老大，有一件事情我一直瞒着你，是我不对。"过了许久，他声音嘶哑地说，"我必须要力争向上，成为改变这个世界的人。那是我的命运，可惜我最后还是没能抓住……"

这话说得我一头雾水，这个成天跟在我屁股后面晃来晃去的跟班，要说有什么命运，恐怕也是一辈子给任务王打工的命运。但他的语气虽然低沉，却十分坚定，不容质疑。

“我有一样东西要给你”，大牙说。他艰难地抬起手，想要脱自己的靴子。

我心里升起一股不祥的预感，帮他取下了靴子。

“在鞋帮子里，你掏出来看看。”他说。于是我卸下了他的鞋帮，然后我傻在了那里。

我看到了一块玉佩，和我一直密藏着的那块一模一样。那上面有古旧的花纹，有我不认识的文字，但我记得那些文字的形状。我曾经无数次地对着它发呆，在心里缅怀着我先祖的辉煌——确切说，我疑似先祖的辉煌。

“我离村之前，村长给了我这个”，大牙上气不接下气地说着，“他告诉我，这上面刻着开国皇帝的名字，是我父母的遗物。这说明，我是皇族的后代……”

我如五雷轰顶，脑子里浑浑噩噩好似豆渣。大牙后来再唠叨些什么，我都没听清楚。最后我感到手腕一痛，才清醒过来，那时他死死攥住了我的手。

“你把这块玉佩拿去……”他的声音已经低到快听不清了，“你顶替我……你要成为大人物，复兴皇族……”

大牙用最后的力气把玉佩塞到我手里，然后就断了气，两颗门牙哀怨地龇在嘴唇之外。边境的风盘旋着吹过，混杂着这片大陆上各个国家的尘土，覆盖在他身上。

回到王城，我偷偷溜进了国库。在一堆布满灰尘的库存物品之外，有一口箱子格外干净，显然经常被开启过。我撬开它，眼前出现一片华美的光晕，里面全都是玉佩，象征着皇族荣耀的玉佩，足足有上千枚。我不知道是谁制造了它们，但我想我明白它们的流向。

我看着这些玉佩，它们跳动着、闪烁着，发出叽叽喳喳的声音，仿佛是在无情地嘲弄着我。在一片呛人的陈腐气息中，我听到心里有什么东西在崩塌。

如同离开清源村前的那一夜，我又失眠了。过往的时光化作了粘稠的肥料车的气息，让我难以呼吸。天亮后，我退了帮。帮主对此表示遗憾，说他一向以为我具大智慧，本来打算好好栽培我。

我卖掉了马，把所有剩余的财物用来安葬了大牙，剩下的钱还够我买一个崭新的布袋，并且在布袋里装满馒头。我答应过缺牙小花，要把布袋还给她，虽然旧的没了，还个新的也是一样的。

当然，我还发现了一个问题，离家太久，我已经忘记了回到清源村的路了。也许我需要找一支镖队，跟着他们一起回去，正如我当初离开时那样。我的征途转来转去，又回到了起点。P

（本文完）

林晓：这是散文还是小说？或者什么都不是？你来评说。不长的文字，精炼准确，带来巨大的想象空间和阅读乐趣，这是我选用它的主要原因。

将……

■天津 陈刚

这是一个没有奇迹的时代！

走在荒芜的废墟中，他摸索着前行。能量块的遗失使他愈发行动迟缓，眼前的画面渐渐时断时续。行动开始无法完全用意识支配。他很清楚这样下去的后果：保护膜会消失，那时，他就会暴露在数以亿计的病毒之中，被残噬而死。

耳边不断传来合成金属撞击的嘈杂声，许多人和他一样也同样在寻找着，如今的生活已经回归到最原始的状态，每天部落与部落间为了争夺能量块而互相残杀，能量是生命的源动力。在这个星球上太阳的光辉早已消失了几个世纪，几十公里的烟云笼罩了地球，“环境”这个词在字典里已经找不到了，没有人会在意，因为生存是唯一的主题。

慢慢地，他感到四肢像僵硬的机器，不断出现金属的摩擦声，他努力地从后背的箱里拿出润滑油，涂了全身主要关节，以便最大限度为自己增加速度。

天空开始飘落金属屑，这是两种气体在空中相结合的产物，视野里没有任何目标的身影，他有些绝望了，心理的失落远比身体上的劳累更让人痛苦。

保护膜开始消失了，没有任何征兆，他觉得像是无数的蚂蚁钻进了身体，身体内每个重要零件都在被无情地腐蚀，他试图挣扎，但于事无补。

渐渐麻木，他明白即将发生的结果，许多人围上前来争夺他身体被分解之后产生的一小部分能量块，没有人会帮助他，他心里清楚，因为他也常这样。

看着那一张张面目狰狞的脸，他笑了。至少在这地狱里，他疲惫的心终于可以解脱了。P

想说爱你不容易

装台电脑3000元，装满软件3元钱，也许我们已经习惯了这种方式，也许说明我们没有正版意识。但目前的软件，特别是国外的各种软件，在价格、销售渠道和购买方式等方面都有难以让人满意之处。本期魔之左手就和大家一起来谈谈，根据自己的需求，装机时必须要有的软件，例如操作系统、压缩软件、下载软件、看图软件、杀毒防毒软件等，可以承受的总价格大约是多少？

无论从成本还是灵活性方面讲，很多用户电脑中必需的软件并不适合压制成光盘销售，那么用户希望以怎样的方式购买呢？网上购买？装机商代理？虽然现在还没看到过，不过是否有公司可以代理这些软件，进行合集刻录或者网站一站式购买，以方便用户购置？



■晶合实验室 魔之左手

1.有选择地购买

网友 alibai：

我的国产游戏买的都是正版的呀，比如《仙剑奇侠传三》和《幻想三国志》两套都是正版的；后来还想买《大富翁7》，可是没买到。现在国产单机游戏的定价我基本能接受。

网友 benboy：

我的杀毒软件都是买正版的。不过买了之后比较担心的是售后服务的问题，如果厂商能在这方面再加强些就更好了。

网友 树之叶：

记得当初为了玩《魔力宝贝》而买了正版，从官网上下载实在是太麻烦了。买“魔力”的时候天天跑软件店，因为热卖，每次去都说第二天到，结果害得我跑了2个月呀！

网友 青岛海里的硬：

说实话，我买个正版的杀毒软件就行了。像我这种经常上网的人，杀毒软件是不能凑合的。没有杀毒软件最好别上网，特别对于我这种不大会“玩”注册表什么的人来说更是如此。所以花100元买个安心还是值得的。

网友 安嘉和：

国产软件只有两个值得我花钱注册的——《Maxthon》和《紫光拼音》，后者还是免费的。

网友 风间孤月：

正版的只买杀毒软件。

网友 雅克：

杀毒软件买过一套正版的《金山毒霸》，买正版游戏花了有几百块钱，包括最近的《空之轨迹》。其他的正版软件，那就实在是买不起了。

2.经济限制（这大概是最多被提及的正版软件普及障碍，而且还有一些网友提供了相关的数据）

网友 秋水夕阳：

个人能接受的软件价格范围是，整机硬件价格的10%左右。

网友 胖子耍宝：

不是不想买正版，主要是有些软件的价格让我望而却步。而且为什么MS在美国送正版而在中国就不送呢？

目前本人购买过的正版游戏是《波斯王子》三部曲。

网友 寒夜：

操作系统加上一些常用必备软件，我个人认为在500元左右比较合理。但现在光买操作系统软件都不够，让大部分人都去用Linux也不现实。

网友 我很牛：

现在正版的杀毒软件也有免费的了。我用的是Avast，功能全，而且也很人性化。

如果操作系统加上必备软件总共300元还差不多，大部分中国人还没有富到几千元买个软件的程度。不过现在国内开发的一些共享软件很不错，价格也可以接受。

全部软件最好都刻到一张光盘上，由专门的公司负责一年更新一次后再换回以前的光盘，用着也方便。当然，收取相关服务费用也是可以接受的。

网友 lcommander：

不是不支持正版，而是个别的正版软件太贵了。一个Windows XP动辄就要1000多元，这也不是一般人能承受得起的。

一般的杀毒软件都在100元以内，所以我的杀毒软件都是正版的。像一些常用的软件如果真的很不错的话，我个人倾向于用手机交费，省时省力。目前国内的移动通讯业务这么发达，为何不尝试呢？

网友 幻化之刃：

杀毒软件价格在100元左右的可以接受，而那些翻译类、看图软件，如果在200元以下也是可以的。

网友 bibibi：

支付方式嘛，我觉得用手机支付不错，何必非用现金支付呢？只要用户方便就好了。

目前我使用的杀毒软件是正版的，应用类的软件买过两个正版。正版游戏加起来也花了四五百元吧。

实话说，如果价格在100元以内，我可以多买几个正版的应用类软件，功能很强大的估计200元我也接受了。

现在的一些共享软件，20或是30元的价格我接受。但我对网上支付方式不了解，也实在有点担心安全性。如果可以换成我熟悉的简单支付方式，比如手机支付，我会注册一下，买个正版的——前提是我用得上这软件。

网友 郁闷啊郁闷：

听说Vista的Professional要400元左右，这还勉强能够接受。知识产权固然非常重要，但是价格也不能太离谱了。国人现在的生活水平不比国外，尤其是美国，人家买个Windows XP也就像我们掏个100元人民币而已，而在中国就得上千。不是大家不支持正版，支持得在自己能够承受的范围之内。你说你砸锅卖铁支持正版……没人相信的。

网友 碧绿色的兔子：

如果Windows能降到200元以内，我想我会去买；

如果Norton不再是每年出新版本都要我重新购买的话，现在的价格也可以接受；

如果……

别的软件，50元以内也还可以接受。

很多软件不是我不想支持，而是实在太贵了。

至少，珊瑚虫和“马桶”我都捐赠过了。

Winrar……

看看它的报价吧。

引用：RAR/WinRAR价格表（货币单位：人民币<RMB> ¥）

1个许可 每许可（）¥290　　2～9个许可 每许可（）¥210

10～24个许可 每许可（）¥160　　25～49个许可 每许可（）¥130

50～99个许可 每许可（）¥100　　100～199个许可 每许可（）¥80

200～499个许可 每许可（）¥60　　500～999个许可 每许可（）¥50

1000～2999个许可 每许可（）¥45　　3000人以上的License授权价格，请直接与我们的销售代表联系询问。

不知道后院有没有人有兴趣团购一下……能筹集到500个人么？

网友 挪威的冬天：

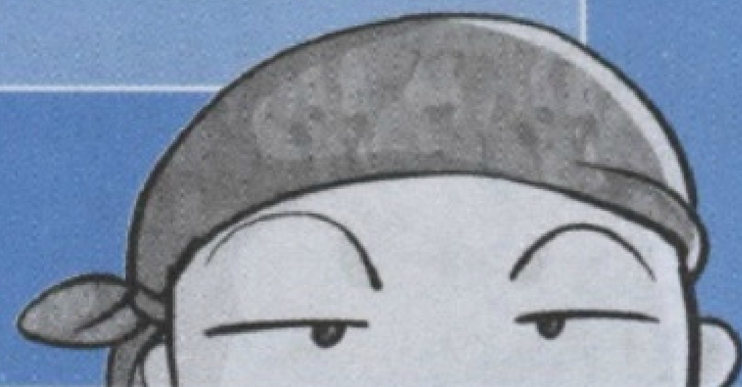
Windows XP Home Edition with Service Pack 2 亚马逊报价 196.37 USD

Windows XP Professional with Service Pack 2 亚马逊报价 279.99 USD

Windows XP中文家庭版（含SP2） 太平洋报价 1498 RMB

Windows XP中文专业版（含SP2） 太平洋报价 1998 RMB

其实我们也有正版意识，如果在国内的价格设定能够更符合大众心理的话，我想还是有很多人会选择正版的。



编辑 魔之左手： 有两位网友引用了几款软件的报价，而“挪威的冬天”最后的总结，似乎也是大部分内地用户对目前操作系统和应用软件价格的看法。在目前游戏厂商已经“开窍”的今天，我们可以用国外1/8左右的定价得到优秀的游戏产品，那么什么样的价位是软件和操作系统在内地的合理价位呢？

兄弟萧墙

■晶合实验室 魔之左手

又轮到本胖写榜评了。一年一度的无责任评论时间（有问题都是编辑的，稿费都是我的，灭活活），可惜和我跃动的心情相对应，榜单上的一群老面孔却毫无动起来的激情，都快凝固了。最大的活动也不过是紧挨着的两个“兄弟”PK一下，然后互换一下座次。

看到榜单之后，曾经有把去年的榜评拷贝过来的冲动。不过仔细观察之下，不由得大吃了一“斤”（众人倒，真的“吃”了一斤哟），原来榜单的“脸”悄悄地在改变呀（众人倒）。也许我们过分执著于每一期榜单的变化，毕竟电脑市场不是电影和流行歌曲。一部电影看上三五遍，一首歌曲听上十来次，就已经是很Fans的行为了。但电脑要陪伴用户好几年，一款软件使用熟悉之后也至少要在硬盘中占据一年半载的时间。这段时间足够一部电影拍够三部曲，并且加上铺天盖地的解构之后，让人彻底晕菜；足够一个歌星推出一张叫好专辑，之后是噪声专辑，然后再重整旗鼓或是彻底衰落。

在这里，我又要开始玩“会计派”的把戏了。20款热门软件中包括两款杀毒软件和一款木马专杀工具，一款网络防火墙，电脑安全问题仍然是用户最为关注的。当然，我也发现KV杀毒软件已经彻底退出了榜单。尽管挺过了逻辑锁危机，但在另外两款性能更全面、设计更先进、使用更方便的后起之秀面前，还是难以招架。木马克星似乎是替代了KV的位置。现在出现的病毒很多都带有木马的功能，或者说其主要功能就是窃取资料和控制硬件，不知道是病毒设计者开始考虑商业应用还是在心理方面的扭曲更甚于其前辈。不过仅从本人在“魔兽”里的一些遭遇看，木马这东西让人胆寒确实不是盖的。盗号者的嚣张和网络状况的糟糕，无疑是影响公会士气的两大因素，因为主力被盗号引起公会频道大吵大骂被迫解散Raid的情况时有发生。

从其他的软件分布领域看，网络浏览、下载、即时通讯、系统优化、媒体播放等软件各安其位，也分别占据了榜单中较大的份额。特别有趣的是，我们上面提到的几个应用方向，榜单中都有2～3款软件同时上榜，而且大都排位非常接近，大概正好和用户心中这些软件的重要程度吻合吧。而对比第14、16期的榜单，一个非常有趣的现象出现了。在榜单的变动中，这些同类软件是最喜欢互相较劲的，这期你上我下，过两期我就要再次爬上去。唉，真是相煎何太急呀！

金山公司在榜单中也显示了自己的实力，翻译、游戏、杀毒方面都有它的份额。这些都显示着一家国内著名软件企业的实力，特别是《金山快译》和《金山词霸》这两款应用有所重叠的软件，同根生的兄弟也同样在榜单上进行着你争我夺，而且还是位置变动最频繁的，真令人汗颜。

相对来讲，下载排行的更新速度要远远高于热门软件。说实话，当我拿到榜单看着千千静听、Kugoo等软件名称时直发愣，有几款软件完全在我的视线之外，根本就没见过。互联网的时尚在这里体现得太明显了，居然一年的时间里，本胖就从很IN的网上冲浪者变成了已经Out的大叔。不过话说回来，在试用后我发现，千千静听、酷狗、BitSpirt等陌生的名字下，却是相当熟悉的应用功能和界面。到底是用户都喜新厌旧，还是新软件提供了更好的试用感受？因为试用时间有限，本胖没有得到答案，希望有好心的读者能够告诉我。

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山毒霸	2006	1	1511	↑	金山公司
Windows优化大师	6.82Build5.913	2	1509	↓	鲁锦
木马克星（iparmor）	v5.50	3	1494	↑	罗建斌
BitComet	0.70	4	1453	↓	RnySmile
金山词霸	2006	5	1432	○	金山公司
瑞星杀毒软件	2006	6	1333	↑	北京瑞星公司
金山快译	2006	7	1304	↓	金山公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	8	1274	○	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.7	9	1240	○	蔡旋
WinRAR	3.51	10	1147	○	Eugene Roshal
网际快车	1.71	11	1123	○	JetCar软件工作室
Real Player	10.5中文版	12	1078	○	RealNetworks
天网防火墙	2.7.7	13	951	○	众达天网技术有限公司
金山游侠	V	14	874	○	金山公司
虚拟光驱	7.12	15	811	○	东石软件公司
Media Player Classic	6.4.8.6	16	763	↑	Guliverkli
Windows Media Player	10.0.3802	17	741	↓	Microsoft
Maxthon	1.51	18	573	○	MySoft Technology
新浪UC	2005 II 正式版	19	518	○	新浪UC
变速齿轮	0.443	20	500	○	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年8月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.70	2 894 212
2	Thunder（迅雷）5.3.0.220正式版	2 843 832
3	天下！桌面秀1.0.0.2	2 535 124
4	DirectX多语言完整包9.0c	2 415 528
5	千千静听4.6.8	2 402 210
6	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.109稳定版	2 247 640
7	紫光拼音输入法3.0.0.3045正式版	2 238 216
8	DirectX Redist多国语言版9.0c Aug 2006	1 890 456
9	腾讯QQ2006珊瑚虫集成版4.5.1a	1 851 040
10	PPStream P2P流媒体播放器1.0.4.579	1 494 064

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN